

Л. ПЕТРАНОВСКАЯ

ИГРЫ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА



УДК 808.2:37(072)
ББК 74.268.1 Рус
ПЗ0

Петрановская Л.

**ПЗ0 Игры на уроках русского языка: Пособие для учителя. – М.:
МИРОС – МАИК «Наука/Интерпериодика», 2000. – 144 с.: ил.
ISBN 5-7084-0160-5**

В книге представлены разнообразные игры, которые сделают изучение родного языка увлекательным, помогут активизировать знания ребят, развить чувство языка и умение внимательно всматриваться в языковые явления.

Учителям-словесникам, родителям, организаторам досуга.

УДК 808.2:37(072)
ББК 74.268.1 Рус

ISBN 5-7084-0160-5

© Петрановская Л., 2000
© Московский институт развития
образовательных систем (МИРОС), 2000
© Подготовка к изданию МАИК
«Наука/Интерпериодика», 2000

Одно из самых закоренелых и труднопреодолимых представлений о педагогическом процессе заключается как раз в убеждении, что процесс этот должен протекать угрюмо.

Дж. Родари

Почему появилась эта книга

Игра — самое любимое, самое естественное занятие детей. Да и взрослых тоже, хотя игры у них порой бывают невеселые и небезопасные.

Игрой в широком смысле слова можно назвать любые действия по заранее известным правилам. Правила дорожного движения и война, президентские выборы и семейная сцена, встреча Нового года и увольнение с работы — все это очень важные для нас игры, в которых каждый знает правила и свою роль. Похоже, в играх мы проводим бóльшую часть своей жизни.

Но значение детской игры еще больше. Именно в детской игре мы впервые оказываемся мамой и папой, своим и чужим, героем и трусом, лидером и аутсайдером. Мы получаем опыт, который необходим для всей дальнейшей жизни, и получаем его оптимальным образом. Ведь, с одной стороны, в игру мы верим, поэтому все всерьез, с другой — это только игра, поэтому здесь нет тяжелых травм и непоправимых ошибок. Игра дает нам реальный опыт, которого не дали бы рассказы и книги, но щадит, как не стала бы щадить жизнь. Человек, у которого в детстве было много разнообразных, сложных и справедливых игр, вырастет более развитым, гармоничным и готовым к общению с другими людьми.

В связи с этим невозможно с тревогой не думать о нынешних детях. В какие игры они играют, много ли их знают? В большинстве случаев — не более пяти, и среди

них — ни одной со сколько-нибудь сложными правилами и почти ни одной — командной, разве что мальчики еще футбол не забыли.

Вырастая, дети чувствуют себя одинокими, боятся людей, не умеют спорить и договариваться, действовать сообща, не понимают сложных отношений.

Сегодня дети все больше времени проводят в обществе компьютера и телевизора: проще иметь дело с послушным прибором, пассивно потребляя предлагаемые развлечения. Часто ребенок попадает в сильнейшую зависимость от теле- или компьютерной реальности, а игры со сверстниками, которые проявляют собственную волю и которых не выключишь кнопкой, его просто пугают.

Запреты здесь не помогут. Выход один — детям должно быть известно что-то более интересное, чем компьютерные игры и телевизор. Наши дети нуждаются в игре, в развитой культуре игры, ведь это лучший способ развить способности, подготовиться к жизни, к общению с людьми. Школа не может считать игру не своим делом.

Школа наша — учреждение серьезное. Успехи учеников и труд учителя измеряются в знаниях, умениях и навыках, а развитие ребенка, способность самостоятельно мыслить, строить взаимоотношения с людьми — все это в задачу школы обычно не входит. Главное требование к ученику — пассивно усваивать сообщаемые сведения и легко воспроизводить их. Общество оценивает работу школы по количеству сведений, которыми удалось наполнить головы учеников, именно на этом построена сегодняшняя экзаменационная практика.

Между тем здравый смысл подсказывает: для ребят, да и для общества было бы лучше, если бы выпускники владели только самыми важными сведениями, но полно и глубоко и умели все понадобившиеся им знания быстро добыть, осмыслить и применить. По некоторым оценкам, уже в начале следующего века человек будет вы-

нужден менять профессию в среднем каждые пять лет. В этой ситуации способность к познанию будет значить гораздо больше, чем сумма полученных сведений. Для человека, входящего в жизнь, важнее не помнить цикл производства серной кислоты или классификацию придаточных, а больше знать о себе, о законах общения, о мире. Сегодняшняя школа встает перед самой, видимо, главной проблемой образования: как выпускать не на-тасканных детей, а детей, способных продолжать учиться самостоятельно в течение всей жизни.

Трудно ожидать скорого и легкого решения этой задачи — слишком многое стоит за старыми традициями: большие классы, заставляющие учителя работать с «массой», устаревшие программы, репрессивная по своей сути система контроля знаний, административный контроль за учителем.

Учитель привык преодолевать сопротивление учеников, нормальным считается учиться «через не хочу», естественным стремление скорее уйти с урока. Отделенный от учителя невидимой баррикадой, ребенок и с одноклассниками не привык сотрудничать: подсказки пресекаются, обсуждение с соседом тоже, вдвоем писать сочинение невысказано. Все это взаимосвязано и по-своему оправдано: попробуйте-ка разрешить не делать, если не хочется, и спрашивать соседа, если не уверен, — вообще никакой учебы не будет. Изменить что-либо очень сложно.

Шанс дает игра. У игры есть прекрасное свойство — она сама организует обучение. Не обязательно сначала учить по какому-то новому методу и тогда уже вводить игры. Можно наоборот — начнем играть, а сама форма игры не позволит принуждать, читать нотации и требовать зубрежки. В игре незаметно, сами собой исчезнут стены, разделяющие сейчас учителя и ученика и самих учеников, родится новая атмосфера и новые отношения. Игра сама учит, учит и детей и взрослых, в ней рождается живая реальность свободного обучения, творческого, радостного, эффективного.

Чего в этой книге нет

К играм на уроке можно относиться по-разному: хорошо и плохо. Хорошо тоже можно относиться по-разному.

Часто игры воспринимаются учителем как удобный способ подсластить горький корень учения, чтобы детки не заметили, как проглотят очередную порцию знаний, умений и навыков. Сегодня трудно заставить детей учиться: принуждать нечем, обещать в награду за образованность тоже, в общем, нечего. И вот, отчасти из гуманных соображений, отчасти из-за невозможности заставлять, школа пытается детей развлекать.

Игры на уроках приветствуются и рекомендуются. Однако довольно часто при словах «играть на уроке» на лицах учителей появляется выражение тоскливой готовности к худшему. Это неудивительно, если посмотреть на ситуацию глазами учителя. Он должен найти время и силы, чтобы подготовить «развлекаловку», затем с веселым видом задавать на уроке глубоко неинтересные ему самому загадки или вопросы викторины, потратить больше обычного нервов на поддержание порядка в классе, да еще и отбиваться на следующем уроке от деструктивного хныканья «не хотим диктант, хотим играть». Подобный «игровой» урок учитель совершенно справедливо считает пропавшим.

Именно такие «игры» получили в свое время очень точное название — «оживляж». Его основные признаки:

- пассивная роль ребенка, он должен только отгадать заранее приготовленную для него и заведомо имеющую ответ загадку, он является не субъектом игрового действия, а объектом развлечения и заинтересовывания;

- примитивность заданий, отсутствие степеней свободы в решении, стремление избегать вопросов, ответы на которые неоднозначны;

- догматичность, закрытость методики игры, связанная прежде всего с объектным отношением к детям:

с ними не обсуждаются ни цели игры, ни правила и их мотивировка;

— явная искусственность, когда в форму игры облекается заведомо нетворческая работа;

— пропасть между игрой и «суровой прозой» обучения: во время игры невозможен серьезный разговор, а сложная тема несовместима с игрой.

Подобные игры ничего по сути не меняют в традиционной системе обучения, дети остаются все так же пассивны, принуждение к учебе маскируется под развлечение (манипуляция — тоже принуждение), а для учителя это оборачивается лишней нагрузкой. А главное, ребята чувствуют, что в сущности все это скучно и фальшиво. Они будут громко кричать «ура!», когда традиционный урок заменят на урок с играми, но ни знаний, ни уважения к учителю у них не прибавится.

Можно ли согласиться с использованием игры — такой важной для развития формы общения — всего лишь для развлечения и смягчения учебной скуки? Конечно, если выбирать между казарменным стилем и стилем «оживляж», то второе, пожалуй, лучше. Но такой выбор — не тема этой книги. Итак, в ней нет «оживляжа», или почти нет, потому что формально провести грань между ним и подлинной игрой сложно. И «оживляж» может быть неплох, например, для запоминания скучного материала, только не надо утверждать, что это и есть игровой метод.

Что же в книге есть

Играть всерьез непросто. В пединституте этому не учат, на курсах повышения квалификации тоже (возможно, скоро начнут). А проблем множество. Как играть, чтобы не сорвать урок? Как себя вести? А если они не хотят? А если они только играть и хотят? Наконец, во что играть? Какие могут быть игры?

Многие из этих вопросов учитель может решить для себя только сам, исходя из своих склонностей, отношений с детьми, педагогических целей. Задача нашей книги — помочь учителю с выбором игр. Здесь представлены несколько десятков игр, подходящих прежде всего для уроков русского языка и словесности (естественно, их можно использовать и для проведения вечеров, конкурсов и т. п.).

Некоторые игры общеизвестны, другие придуманы автором или родились в процессе общения с детьми, рассказаны кем-то из знакомых. Иногда возможно установить авторство игры (в этих случаях даются ссылки), чаще — нет. Многие игры представляют собой значительно переработанные варианты известных. Объединяет все эти игры то, что они переосмыслены именно в связи с задачами обучения родному языку, способствуют развитию тех качеств, которые могли бы повысить уровень освоения материала на уроках русского языка и улучшить владение родной речью. Приводимые в книге игры были опробованы с ребятами V—XI классов, и в описаниях содержатся указания на возможные сложности и неожиданности при их проведении.

Есть множество способов классифицировать игры. В этой книге в разделы объединены игры, имеющие общую методическую цель, развивающие определенную грань способностей. Думается, для учителя-практика такая классификация наиболее удобна. Таким образом, весьма условно (классификация в принципе не может быть строгой, ведь почти все игры могли бы оказаться сразу в нескольких разделах) выделены игры:

учебные — наиболее простые и традиционные игры, помогающие закрепить учебный материал и приобрести устойчивый навык применения знаний;

комбинаторные — достаточно широко известные игры, в которых играющий работает с материальной сто-

роной языкового знака, обычно слова; эти игры требуют умения быстро и эффективно просчитывать варианты, подбирать комбинации, а кроме того, существенно активизируют словарный запас ребенка;

аналитические — игры, которые развивают аналитическое мышление, помогают приобрести навык свободного, раскованного, но вместе с тем корректного логического анализа, научиться видеть закономерности, общность и различие, причину и следствие;

ассоциативные — игры, в основе которых лежит обращение к ассоциативному мышлению, поиск сравнения, разгадывание намека;

контекстные — игры, привлекающие внимание к сложным смысловым связям в тексте, развивающие способность интерпретировать, понимать то, что прямо не выражено, и наоборот — передавать информацию самыми разными способами;

языковые — игры, в которых играющие экспериментируют с языковыми единицами и закономерностями; эти игры разработаны в наименьшей степени, хотя для языкового образования являются самыми значимыми;

творческие задания — разнообразные задания на сочинительство, обычно с соблюдением некоторых более или менее трудных условий, они способствуют развитию, с одной стороны, фантазии и изобретательности в использовании средств языка, с другой — способности контролировать и критически оценивать свою творческую работу.

В сборник не включены игры, требующие от учителя длительной и сложной подготовки, сочинения или поиска заданий (например, кроссворды, викторины).

Описание всех игр строится по сходному плану; указывается возраст ребят, для которых игра предназначена в первую очередь, желательное количество участников, необходимый реквизит, описывается ход игры, приводит-

ся ряд возможных вариантов игры и, наконец, говорится о методических целях игры, о том, чем она будет полезна играющим.

Несколько слов о методическом принципе, наиболее важном при проведении игр на уроке — принципе открытой методики. Любая игра будет во много раз эффективнее, если играть открыто, то есть обсудить с детьми, зачем проводится игра, почему правила таковы, можно ли игру усложнить, изменить, улучшить и т. д. Нередко такое обсуждение приносит больше пользы, чем сама игра, развивая творческие способности и мышление ребенка, и кроме того, закладывая фундамент игровой культуры.

Поэтому можно сказать, что обсуждение правил игры равно по значимости самой игре. Процесс обсуждения, согласования, освоения сложных правил, решение возникающих при игре разногласий, обращение к кодексу правил, попытки его изменить — прекрасная школа сложных взаимоотношений, которой так не хватает не только детям, но и взрослым. Это лучший путь к развитому, гибкому мышлению, способному учесть сразу несколько точек зрения и при этом увидеть главное. Можно провести отдельные занятия, посвященные теме игры: зачем люди играют, что мы называем игрой, какие игры нам нравятся и почему, как правильно описывать игру, как можно ее модифицировать, к каким последствиям приводят те или иные изменения в правилах и какие могут быть критерии «хороших» и «плохих» изменений.

Успех игры зависит прежде всего от атмосферы, которая сложится в группе. Есть игры, которые немыслимы без азарта, шумных выкриков, стремительно принимаемых решений. А есть другие, требующие спокойной, доверительной обстановки, тишины и неспешности. Если состояние ребят в какой-то момент не соответствует настроению игры, лучше отложить ее для другого случая.

При этом чем чаще дети будут играть, чем меньше будут воспринимать игру как неожиданный «перерыв» в учебе, тем легче и точнее они будут настраиваться на игру.

В заключение остается выразить благодарность ребятам из московских школ: частной школы «Кладезь», школы социальной адаптации и игрового обучения «Выбор», школы № 1804 УВК «Кожухово» и слушателям Зимней лингвистической школы 1997 года, без помощи и активного участия которых все эти игры не были бы опробованы, осмыслены, усовершенствованы, а многие просто не появились бы на свет. Бóльшая часть заданий и творческих работ, которыми иллюстрированы описания игр, тоже созданы этими ребятами.

УЧЕБНЫЕ ИГРЫ

Учебными в этой книге названы игры, помогающие закреплять и, что более важно, активизировать полученные ребятами знания. В игровой ситуации из памяти извлекается то, о чем обычно говорят: «Я и не знал, что я это знаю». Если же играют в командах, то сам процесс горячего обсуждения задания, исключения неверных вариантов может дать ребятам больше, чем систематические объяснения учителя.

Особенно полезны игры, которые как бы обратны привычным заданиям: не написать правильно встретившиеся в тексте слова, а самому начать текст орфографически трудными словами, не разобрать предложение, а придумать свое по предложенной схеме. Такой вид работы позволяет переосмыслить уже имеющиеся сведения, посмотреть на проблему с другой стороны, восполнить пробелы в знаниях. Ведь обычно от ребят требуется проанализировать, «расчленить» на элементы явления языка, а в этом случае они, опираясь на свои знания, реализуют возможности, заложенные в языке.

Учебных игр можно придумать множество. В принципе в форму игры можно облечь любое задание, вплоть до «кто быстрее и правильнее сделает упражнение № 127». Вряд ли стоит этим злоупотреблять. Сами по себе учебные игры довольно примитивны и быстро надоедают, но в умеренных количествах, особенно при

изучении скучноватого, требующего запоминания материала они незаменимы. Кроме того, эти игры развивают быстроту мышления, критичность оценки сделанного, речевую изобретательность, приучают сосредоточенно работать в условиях цейтнота.

Предлагаемые игры можно использовать при изучении различных разделов курса русского языка. Они достаточно типовые, поэтому по аналогии с ними нетрудно придумать учебные игры для любого случая.

«ПРОВЕРКИ»*

 *Игра предназначена для детей младшего школьного возраста и пятиклассников, но иногда может быть полезна даже выпускникам, не освоившим или забывшим правила работы с проверяемыми гласными и согласными. Продолжительность игры зависит от числа играющих, но минимум 15 минут на игру уйдет. Понадобятся ручки и бумага. Детям младшего школьного возраста лучше играть с ведущим.*

Ход игры. Задача играющих — найти за отведенное время как можно больше проверочных слов к заданному слову, например: кто за 5 минут найдет и запишет больше проверок к слову *ломать*? Ребята работают самостоятельно или в маленькой команде.

Когда отведенное время истекло, списки проверок читаются вслух. Выигрывает тот, у кого оказалось больше правильных проверок.

Обратный вариант игры: кто за 5 минут больше придумает слов, для которых может быть проверочным словом *дом*? Далее все так же, как и в первом варианте.

* Игра описана в книге М. В. Панова «Занимательная орфография» (М., 1984).

Варианты. Очень полезный вариант: поиск типовых проверок. Если ребята раньше не были знакомы с этим понятием, можно объяснить его перед игрой.

Типовые проверки — это удобные проверки, которые подходят сразу ко многим словам, а то и ко всем словам определенного грамматического класса. Например, очень часто существительное в единственном числе удобно проверить существительным множественного: *вода* — *воды* или *сказка* — *сказок*, а глагол часто можно проверить формой другого вида: *вставать* — *встать*.

В игре с типовыми проверками играющие должны за отведенное время привести как можно больше пар «проверяемое слово — проверочное слово» заданного типа. Например:

вода — *во́ды*, *река* — *ре́ки*, *нога* — *но́ги*;

сказка — *сказок*, *маска* — *масок*, *пробка* — *пробок*;

вставать — *встать*, *давать* — *дать*, *бросать* — *бросить*.

Выигрывает тот, у кого будет больше пар, относящихся к заданному типу проверок.

Можно играть и по командам, только они не должны быть большими (7—8 человек). При командном варианте лучше принять более строгие правила и начислять штрафное очко за каждую неправильную проверку. Иначе в азарте ребята будут предлагать все, что придет в голову, и пользы от игры не будет.

Цели. Главная цель — закрепить навык работы с проверочными словами и увеличить запас проверок, находящихся в активной памяти ребят. Особенно полезна процедура проверки списков, отбраковки неподходящих проверочных слов.

Кроме этого, игра увеличивает словарный запас, приучает к быстрой сосредоточенной работе.

«МНЕМОНИКА»

Игра подходит для детей любого возраста. Лучше, если она станет регулярной.

Ход игры. Суть игры в следующем: всякий раз, когда работа с очередной темой требует механического запоминания чего-либо (исключений, списка слов, сложных терминов), объявляется конкурс на лучший мнемонический прием, позволяющий запомнить то, что необходимо. Это могут быть стихи, рисунки, афоризмы, зрительные образы, аллегории, ассоциации — что угодно.

Через несколько дней после объявления конкурса подводятся итоги. Мнемонические находки ребят представляются классу, и все вместе определяют победителей.

Задача учителя — оценивать мнемонические находки с точки зрения корректности: в них не должно содержаться неверных или неточных утверждений.

Варианты. Со старшеклассниками можно проводить конкурс по номинациям: зрительное запоминание, слуховое, образное. Для этого сначала нужно рассказать об основах теории запоминания (если в школе не читается курс психологии). Пусть каждый путем экспериментов установит, память какого типа развита у него лучше, и старается использовать подходящие мнемонические приемы — это очень пригодится в дальнейшей жизни.

Цели. Обычно в использовании придуманных мнемонических приемов уже не возникает необходимости — после конкурса все исключения и термины и так хорошо запоминаются (только детям не надо об этом говорить).

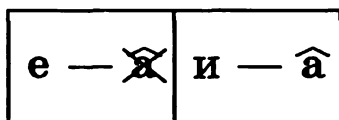
Главный же результат — формирование осознанного, активного отношения к процессу запоминания, способности выбрать оптимальный для себя способ работы с материалом, который необходимо механически запомнить.

«Мнемонику» ребята не раз с благодарностью вспомнят в выпускных классах и на студенческой скамье.

☞ Вот какие мнемонические приемы предложили ребята.

Когда я хочу вспомнить разносклоняемые существительные, я представляю себе конкурс музыкальных групп. Они выходят одна за другой и объявляют свои названия: «Время», «Племя», «Пламя», «Семя», «Имя», «Путь». И все эти названия серьезные, скучные. Потом выходит следующая группа и говорит: «Стремя». Это уже интереснее. А за ней: «Темя». Все заулыбались. И наконец выходит последняя и объявляет: «Выступает группа «Вымя»!» Весь зал как захохочет!

Правописание корней с чередующимися гласными Е/И мне помог запомнить такой рисунок:



•НАСЫЩЕННЫЙ ТЕКСТ•

☞ С заданием справляются уже пяти-шестиклассники. Сочинять лучше дома, имея возможность совершенствовать свой текст.

Ход игры. Играющим предлагается сочинить связный интересный текст, в который должно быть включено как можно больше слов, содержащих заданную орфограмму. Эти слова в тексте нужно подчеркнуть. (На работу лучше отвести не менее двух дней.)

В указанный срок все желающие могут прочесть свои тексты вслух, объявив при этом, сколько слов с заданной орфограммой удалось использовать (формы одного слова считаются за одно). Если позволяет время, хорошо прямо в классе прочитать вслух тексты и проверить, соблюдены ли в них условия игры. Можно провести взаимопроверку или просто сдать тексты учителю.

Победителем становится тот, у кого при максимальном количестве использованных слов будет самый интересный и остроумный рассказ. Особенно эффектный приз: весь класс пишет диктант по лучшему тексту, а победитель от него освобождается.

Варианты. Такой конкурс может стать постоянным. Тогда к игре допускаются тексты по любой выбранной участником орфограмме, а итоги можно подводить раз в четверть. Лучшие тексты можно хорошо оформить (например, набрать на компьютере), и они станут прекрасным подарком учителю: ведь по ним можно проводить контрольные работы в других классах.

Цели. Игра предлагает выполнить задание, обратное привычному: правильно написать предложенные в упражнении слова. Стремясь наполнить свой текст «орфографически коварными» словами, ребята учатся видеть орфограммы, предугадывать возможные ошибки.

Если дополнить задание требованием указать орфограмму во всех словах, в которых она встречается, и сделать орфографический разбор (или просто привести проверочное слово), такая работа может стать зачетной по теме.

Кроме того, игра развивает речевую изобретательность, воображение, активизирует словарный запас.



Ниже приведены варианты «насыщенных» текстов. Первые два составлены для своих учеников

учителем С. Волковым, остальные сочинены восьмиклассниками школы «Кладезь».

КОРНИ С ЧЕРЕДУЮЩИМИСЯ ГЛАСНЫМИ

Горячая слеза одиноко блестела на самом кончике носа графа Ростислава Зарянского. Зарницы блистали в окнах, тень от нагоревшей свечи вырастала на стене с каждой минутой, а граф все сидел, подперев рукой сложенную голову, не прикасаясь к еде, не поднимая глаз, не зажигая лампы. Тучи обложили небо, и сквозь полуопущенный полог кровати было видно, как за окном вымокнувшая до нитки унылая корова равнодушно макала свой хвост в придорожную канаву.

Слякотно было и на душе у графа. Причина его плохого настроения заключалась в неожиданно подскочивших процентах в конторе у непреклонного ростовщика, требующего безотлагательного удовлетворения иска к графу. Выхода не было. Граф ясно понимал, что, даже если заложить имение, уклониться от долговой ямы не удастся, и потому тоска сжимала его сердце со все возрастающей силой.

И вдруг дикая мысль блеснула в глазах графа, щеки загорелись ярким румянцем. Всего несколько секунд назад он и не предполагал, что в его положении можно еще на что-то рассчитывать, но теперь план освобождения полностью сложился в его голове. Потирая от удовольствия руки, он подскочил к столу, схватил перо и, обмакнув его в чернильницу, склонился над листом бумаги.

МЯГКИЙ ЗНАК ПОСЛЕ ШИПЯЩИХ

Было далеко за полночь. Кругом стояла предрассветная тишь, лишь прибрежный камыш тихо шуршал, да где-то кричал сыч. В этот час сторож правительственных

дич Лукич был не прочь прилечь отдохнуть. «Иначе не будешь бодр и свеж и не сможешь уберечь хозяйское добро от полчищ воров», — убеждал он себя, снимая с плеч тяжелую двустволку и заворачиваясь в утепленный плащ. И вот, когда держать глаза открытыми стало уже невмочь, внимание сторожа привлек доносившийся откуда-то тихий плач. Лукич пошел к калитке, повернув ключ в ржавом замке, распахнул ее настежь и вышел на пустынный речной пляж. Вглядевшись в ночь, он увидел, что среди куч мусора и дождевых луж на песке лежит какой-то человек, подложив под голову кирпич. «Ишь ты! Бомж!» — сказал себе Лукич и грозно крикнул: «Эй, ты, старый хрыч! Ты чего тут валяешься? Пошел прочь! Кыш отседова!» Мужчина медленно встал и повернулся к сторожу. Лукич не упал навзничь от ужаса лишь потому, что сзади его поддержал забор. Бомж был не кто иной, как всесильный муж комендантши дач Борис Михайлович Давидович. Что привело его в эту глушь в такую пору, Лукич постичь не мог. «Есть ли у тебя нож? — диким голосом завыл вдруг Давидович. — Отрежь мне бороду! Утешь меня!» Хотя Лукич был высок и могуч для своих восьмидесяти лет, а муж комендантши хил и узкоплеч, по телу сторожа пробежала дрожь. «Ты бредишь, Лукич?» — спросил он сам себя и уцепился за нос, но это не помогло. «Почему ты не хочешь мне помочь?» — провыл Давидович зловеще и медленно двинулся к Лукичу. «Финиш!» — подумал Лукич и закрыл глаза. Но в эту секунду пелену туч внезапно прорвал первый луч солнца, и мираж исчез.

ПРАВОПИСАНИЕ ЧАСТИЦ И ПРИСТАВОК НЕ И НИ

В никакой стране жил-был некто. Он никогда никому не называл своего имени. Может быть, у него и не было имени, а может быть, его и звали Некто.

Да и некому было звать его по имени — не было у него ни жены, ни детей, ни родственников. Он всегда сидел дома и никогда не выходил на улицу, никто из соседей его не встречал и ничего о нем не знал.

Домик Некто был небольшой. Гостей у него не бывало, и сам он ни к кому не ходил.

Жизнь свою он никогда не менял: рано вставал, ложился тоже не поздно, день проводил в полном одиночестве.

Однажды холодным зимним вечером он лег спать, а утром не стал просыпаться — незачем было. Вот так и закончилась печальная жизнь человека по имени Некто.

(Р. Ланда)

Жил на свете Никто. И жил он, конечно, в Никакой стране. Жил он один, у него не было ни родных, ни друзей, да ему никто и не нужен был. Он нисколько не жалел, что живет во всей Никакой стране один, потому что никто и ничто не могло помешать ему делать то, что он хочет. У него был дом и несколько деревьев под окном. Ни телевизора, ни радио у него не было, зато был кот по кличке Некот.

Никто всегда спал до обеда, и кот тоже спал на подушке. Потом они просыпались, пили воду и ели кашу. Потом сидели немножко во дворе. Потом снова ложились спать. И так всегда, не пропуская ни одного дня.

Но раз в неделю Никто устраивал себе выходной — он сбрасывал Некота с подушки и спал целый день, без обеда.

Такая веселая жизнь была у Никто и его кота.

(О. Тихомирова)

Однажды некто искал некую необычную вещь. Он искал ее и в некоем государстве, и в никакой стране. Не в один город заходил он в этой неизвестной стране, не с

одним незнакомым человеком разговаривал, но никак не мог найти эту некую вещь. Ни в магазинах, ни в лавках ее не было.

Однажды, приехав в глухую, никому не известную деревеньку, он пошел прогуляться в непроходимом лесу, где не ступала нога человека. И там он нашел эту необычную, так необходимую ему некую вещь, но никогда никому ее потом не показывал.

(Д. Валиков)

•АНТИДИКТАНТ•

Играть стоит не раньше V—VI класса с детьми, у которых уже прочно устоялся навык письма. Количество играющих любое. Ведущему нужно заранее подготовить текст.

Ход игры. Играющие делятся на небольшие команды по 3—4 человека, количество команд может быть любым. Ведущий объявляет задание: записать текст, который он будет диктовать, сделав в нем все возможные орфографические ошибки и не сделав ни одной невозможной. Стоит напомнить ребятам разницу между ошибкой и опiskой: в случае описки будет искажено прочтение слова: *дурожка (дорожка)* или *дорозка*, при орфографической ошибке прочтение слова не изменяется (если читать его не по слогам): *дарожка, дорошка*. Полезно напомнить также, что ошибки могут быть не только «прямыми», подсказанными произношением: *сабака (собака)*, *пропка (пробка)*, но и «обратными», сделанными вопреки произношению, из перестраховки: *копуста (капуста)*, *тропка (пробка)*.

Итак, в тексте не должно быть ни одной описки, но должны быть все возможные ошибки. Некоторые ошиб-

ки будут выглядеть очень маловероятными, например, написание *козьть* (*кость*), но если они в принципе возможны, их следует сделать.

Нужно заранее решить, допускаются ли графические ошибки, например: *юлка* вместо *елка*. Разграничивать графические и орфографические ошибки лучше со старшими ребятами, так как это довольно сложное условие.

Объяснив задание, ведущий читает текст. Затем командам предоставляется время (около пяти минут) для записи текста по правилам игры. Когда время истекает, варианты команд проверяют вслух. Во время проверки вносить исправления уже нельзя. За каждую правильно допущенную ошибку команда начисляет себе балл, за каждую лишнюю — балл отнимает. Если возможно несколько ошибочных написаний, например: *питак* и *петак* (*пятак*), и команда указала их, балл начисляется за каждый вариант. Побеждает команда, набравшая максимальное количество баллов.

Цели. Основное назначение игры — развитие орфографической зоркости. Тесты показывают, что подавляющее большинство орфографических ошибок связано не с плохим знанием правил, а со слабой «орфографической бдительностью». Ребята плохо видят в словах места, в которых можно сделать ошибку, иначе говоря — плохо видят слабые позиции (а с чего бы им хорошо видеть, если нынешним школьным курсом само понятие фонетической позиции не предусмотрено). Эту проблему еще более усугубляют привычные упражнения с пропущенными буквами. Эффективные при первичном закреплении нового материала, они таят в себе опасность при слишком частом использовании: ребята привыкают «знать, где упадут», их орфографическая бдительность не развивается.

Именно поэтому так необходимы обратные задания: подчеркнуть в тексте орфографически сложные места, объяснить написание, а как «шоковая терапия» — «Ан-

тидиктант». Эта форма работы приводит детей в восторг — поначалу им кажется, что нет ничего легче, чем сделать как можно больше ошибок. После первого же тура игры становится ясно, что такая работа требует еще большего внимания и сосредоточенности, чем грамотное письмо.

Можно провести в классе показательный эксперимент: пусть «антидиктант» из нескольких предложений напишет каждый ученик самостоятельно. Потом подсчитайте баллы. Почти наверняка самый лучший результат «м ошибок» будет у тех ребят, которые пишут очень грамотно (если только они будут достаточно внимательны). Результат эксперимента стоит обсудить с ребятами, чтобы они убедились: грамотность письма зависит не только от знания правил, но и от орфографической бдительности.

Важна и работа в маленьких командах: в процессе обсуждения ребята незаметно для самих себя восполняют множество скрытых пробелов в знаниях. «Антидиктант» оказывается очень эффективным способом повторения орфографии.



Текст известного стихотворения А. Барто записан по правилам «Антидиктанта», графических ошибок в нем нет.

Я люблю сваю лашатку,
Пречишу ей шорздку глатка,
Грибижком преглажу хвосьтик
И вирхом паеду ф гозьти.

«СЛОВА ПО СХЕМЕ»

Игру лучше приурочить к теме «Состав слова», позже к ней можно при необходимости вернуться.

Играют команды. Ведущий заранее подготавливает схемы слов.

Ход игры. Играющие делятся на команды (не более 7—8 человек в каждой). Ведущий объявляет задание: за отведенное время привести как можно больше слов, состав которых соответствует заданной схеме. Схема изображается на доске, команды начинают работать.

Когда время истекает, команды сдают свои списки ведущему. Он последовательно читает слова из них, и все вместе обсуждают, соответствуют ли они заданной схеме. За каждое правильное слово команде начисляется балл, за каждое неверное — отнимается.

Например, была задана схема  *арь*. В этом случае будут начислены очки за слова *аптекарь* и *букварь*, но отняты за слова *фонарь*, *государь*. Побеждает та команда, у которой в общей сумме окажется больше очков.

Цели. Игра компенсирует один из основных недостатков школьного курса морфемики — механистичность, формальность подхода к морфемному составу слова. Обычно в учебниках для разбора по составу предлагаются слова с совершенно прозрачной структурой, да и как может быть иначе, если никакого разговора о критериях членимости слова программой не предусмотрено. В результате ребята вычленяют в словах морфемы на основе внешнего сходства частей слов. В том, к чему это может привести, они как раз и убеждаются благодаря данной игре. Вот почему особенно важно не комкать обсуждение предлагаемых слов, дать высказаться, привести аргументы всем желающим, попытаться в ходе обсуждения сформулировать критерии членимости слова.

Игру обязательно нужно провести хотя бы два-три раза, потому что при первом знакомстве ребята еще не вполне понимают ее замысел и получают огромное ко-

личество штрафных очков. Уже при следующем обращении к игре результат оказывается намного лучше.

(X•) Вот как был сформулирован критерий вычленения морфемы в слове после обсуждения со старшеклассниками.

Можно выделить в данном слове морфему, если существуют такие другие слова, в которых эта морфема присутствует в ином окружении (имеются в виду соседние морфемы), но в том же значении. Например:

аптекарь — мы предполагаем, что можно вычленить корень *аптек-* и суффикс *-арь*. Находим слова *аптека*, *аптечный* — корень существует в окружении других морфем, причем в том же значении. Проверяем суффикс: *лекарь*, *пекарь* — суффикс встречается в другом окружении, сочетается с другими корнями, при этом сохраняя свое значение.

Попытаемся расчленить аналогично слово *фонарь*, предположим наличие корня *фон-* и суффикса *-арь*. Но найти слова, в которых такой же корень с тем же значением сочетался бы с другими морфемами, невозможно. Значит, слово нечленимо.

•ПРИЧАСТИЯ•

ИЗ Игра приурочена к теме «Причастие». При необходимости можно периодически возвращаться к ней. Количество играющих 10—12 человек, класс можно разбить на группы. В каждой группе необходим ведущий — учитель или сильный ученик, который сможет быстро оценивать правильность ответов. Игра проходит по кругу, то есть каждый должен знать, после кого он вступает в игру.

Ход игры. Первый игрок называет инфинитив глагола и задает грамматическую форму причастия, например: *сделать* — прошедшее время, страдательное. Следующий участник должен быстро и правильно назвать причастие: *сделанный*. Вид глагола менять, конечно, нельзя. Если такого причастия нет, нужно ответить «нет». Затем второй игрок задает вопрос третьему и так далее. Время на обдумывание ограничено, можно, например, считать до пяти. Тот, кто не сумел правильно ответить, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается последним.

Самая сложная роль у ведущего: он должен быстро оценивать правильность ответов и разрешать возникающие споры.

Цели. Назначение игры — помочь ребятам освоить одну из самых сложных тем морфологии (грамматические формы причастий) и избавиться от очень распространенных речевых ошибок, связанных с формообразованием причастий. Простое на первый взгляд задание выполнить четко и быстро довольно сложно, но после некоторой тренировки ребята осваиваются с формами причастий.

Можно провести игру несколько раз во время изучения причастий, а затем возвращаться к ней примерно раз в четверть для закрепления.

•ЧЕПУХА•

 *Игра любима детьми младшего и среднего школьного возраста, для старшеклассников она слишком проста. Понадобятся ручки и листки бумаги, лучше длинные и узкие. Игра проходит по кругу, каждый должен знать, от кого он получает листок и кому передает. Если играющих много, мож-*

но образовать несколько кругов. Обязательно нужен ведущий.

Ход игры. Ведущий последовательно задает вопросы: *Кто? Когда? Что делал?* и т. п. Каждый игрок на своем листке записывает ответ, затем заворачивает край листка так, чтобы запись была не видна, и передает его по команде ведущего соседу, например, по часовой стрелке.

Ведущий предлагает 5—8 вопросов, из ответов на которые должно получиться синтаксически правильное предложение. Игра заканчивается тем, что все разворачивают оказавшиеся у них листки и читают получившуюся чепуху вслух, под общий хохот.

Проигравших быть не может. Имеет смысл прямо подчеркнуть, что игра не является соревнованием, все в равной мере заинтересованы в хорошем результате.

Цели. Игра эта довольно популярна у ребят, но именно на уроках русского языка они начинают играть в нее более осмысленно.

Можно обсудить с детьми, почему над одними полосками все долго смеются, а другие получились неудачны-



ми. В ходе размышлений и наблюдений выясняется, что непереносимое условие — правильные синтаксические связи при смысловом абсурде: употребление именно того падежа, который задан вопросом, верное использование предлогов и т. д. Поэтому самый удачный момент для игры в «Чепуху» — начало разговора о синтаксисе. Игра позволяет освежить в памяти полученные ранее знания, обостряет синтаксическую интуицию.

♦ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО СХЕМЕ♦

 *Играть можно с того момента, когда ребята познакомятся с синтаксическими схемами предложения. Играют команды. Ведущий заранее готовит к игре схемы предложений. Понадобятся листки бумаги и ручки.*

Ход игры. Играющие делятся на несколько команд (не меньше трех), обязательно с равным числом игроков, можно просто по рядам. Ведущий рисует на доске схему предложения (простого или сложного — в соответствии с изучаемой или повторяемой темой). Каждый играющий должен как можно быстрее написать на своем листке предложение, соответствующее этой схеме. Та команда, которая быстрее всех сдаст свои листки, получает поощрительный балл, та, которая сдала листки последней — штрафной балл (если в командах больше 8—10 человек, количество поощрительных и штрафных баллов можно увеличить, иначе игра затянется).

После этого ведущий последовательно читает предложения вслух и все вместе решают, насколько они соответствуют схеме. За каждое правильное предложение команде начисляется балл, за каждое неверное — отнимается.

Например, была задана схема: , и . В этом случае за предложение: *Все весело закивали, и настроение повысилось* — балл будет начислен, а за вариант: *Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет* — балл нужно отнять. Одинаковые или очень похожие предложения не засчитываются. Побеждает та команда, которая в сумме наберет наибольшее количество баллов.

После того как ребята освоятся с игрой, целесообразно перед чтением предложений вслух дать возможность командам проверить свои варианты и вычеркнуть одинаковые.

Цели. Игра представляет собой задание, обратное привычному: составлению схем предложений. Это позволяет более осознанно воспринимать понятие синтаксической структуры. Развиваются речевая изобретательность, способность быстро и четко работать.

•ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ЗНАКАМ ПРЕПИНАНИЯ•

Изд. Играть можно после первого же знакомства со знаками препинания, но особенно полезно при повторении пунктуации со старшеклассниками. Задача ведущего — подбирать задания, соответствующие уровню подготовки ребят. Количество играющих любое.

Ход игры. Игра аналогична предыдущей, только предложения составляются не по синтаксической схеме, а по заданной ведущим последовательности знаков препинания.

Например, по последовательности знаков *«*, — , *»* можно составить предложение: *Честно говоря, идти туда мне не хотелось — страшно было, да и стыдно.*



В остальном ход игры такой же, как и в «Предложениях по схеме».

Варианты. Можно усложнить игру, если отбрасывать предложения, имеющие одинаковую синтаксическую структуру, то есть поставить командам задачу привести как можно больше синтаксически разных предложений с одной и той же последовательностью знаков препинания. В этом случае необходимо дать командам время на обсуждение (не менее 5 минут), чтобы они могли сверить предложения и сделать их разнообразнее. Этот вариант игры эффективнее, но существенно сложнее.

Цели. Игра предлагает ребятам совершенно новую задачу, обратную привычной — расстановке знаков препинания в готовом тексте. Она развивает «пунктуационную бдительность». Как и упражнения с пропущенными буквами, привычные задания на расстановку знаков препинания притупляют внимание, тем более что в од-

ном упражнении обычно бывают представлены однотипные случаи.

Попытки составить свои предложения по заданной последовательности знаков препинания открывают ребятам все многообразие синтаксических значений, выражаемых пунктуацией. Они обнаруживают, что запятые могут быть парными и одиночными и что функционально это совершенно разные знаки; удивляются многообразию значений, выражаемых с помощью тире, различным способом комбинирования знаков препинания.

Несколько раз поиграв в эту игру, особенно по усложненному варианту, ребята будут гораздо лучше знать и помнить правила пунктуации.

КОМБИНАТОРНЫЕ ИГРЫ

Игры этого типа наиболее популярны, и, скорее всего, в этом разделе вы не найдете ни одной незнакомой игры. Комбинаторных игр множество: это и всем известные кроссворды разных типов, и чайнворды, ребусы, шарады, головоломки. Они многократно описываются в самой разной учебной и методической литературе, периодических изданиях. Есть даже люди, профессией которых стало сочинение заданий такого типа для газет и журналов.

В центре внимания в комбинаторных играх — внешняя оболочка слова. Играющие комбинируют буквы или сочетания букв, ищут нужный вариант. Процесс игры напоминает игру в конструктор: из одних и тех же деталей в разных сочетаниях можно собирать разнообразные модели. Иногда ставится противоположная задача: по готовой модели (слову) определить, из каких деталей ее можно построить.

Сложные комбинаторные игры (особенно «Палиндромы» или «Шарады») часто требуют огромного словарного запаса и невероятной речевой изобретательности.

Всегда очень хорошо проходит многоборье по комбинаторным играм, сочетающее конкурсы шарад, палиндромов, каламбуров, ребусов, разгадывание головоломок, кроссвордов, состязание в составлении слоговых цепочек, межкомандный турнир по игре «Почему не говорят...». Один раз в четверть или в год можно устроить настоящий праздник комбинаторных игр.

Другой вариант большой игры — парад головоломок, который может длиться от недели до четверти. На стене вывешиваются листы ватмана, и каждый желающий может написать на них придуманную головоломку, шараду, вопрос. Заранее выбирается жюри. Тот, кто отгадал ту или иную головоломку, записывает решение на листке и, подписав его, отдает в жюри. Парад завершается тем, что жюри, присудив баллы всем авторам хороших заданий и всем, кто сдал правильные решения, объявляет победителей, набравших наибольшее число баллов. Можно определять победителей по номинациям: ребусы, шарady, «Почему не говорят...» и т. д.

Наиболее интересны игры, построенные на разотождествлении внешнего облика слова и его значения (такие, как «Почему не говорят...» и «Этимологический словарь»). Играющий смотрит на слово как бы глазами иностранца, он сознательно игнорирует включенность слова в ткань живого языка и может трактовать и членить его самым невероятным образом. Но, конечно, эти «экзерсисы» вызывают смех благодаря эффекту «двойного видения» — ведь мы ни на миг не забываем подлинного места слова в системе языка.

Поскольку комбинаторные игры достаточно широко распространены, в этот раздел включены лишь игры, во-первых, наиболее интересные, во-вторых — не вынуждающие учителя заранее готовить к ним задания. Во все предлагаемые игры ребята могут играть самостоятельно. При необходимости большое количество игр этого типа можно найти в литературе.

«СЛОВЕСНЫЙ КОНСТРУКТОР»

Играть можно уже с детьми младшего школьного возраста, для старшеклассников игра скучновата. Понадобятся ручки и бумага. При большом числе

играющих потребуется запас времени не менее 15—20 минут. В младших классах нужен ведущий.

Ход игры. Выбирается одно длинное слово, например *словесность*. Задача играющих — за отведенное время (около 5 минут) составить из букв этого слова как можно больше новых слов. Нужно оговорить заранее, можно ли использовать одну букву несколько раз. Могут быть такие слова: *соль, нос, слово, сев, новость* и др.

Побеждает тот, у кого будет больше слов. Можно учитывать и длину составленных слов. Тогда вторым победителем будет автор самого длинного слова.

Цели. Игра развивает способность находить новые варианты комбинирования, работать быстро и сосредоточенно, расширяет словарный запас.

«ЭРУДИТ»

 *С игрой справляются ребята начиная с V—VI класса, у старшеклассников интерес к ней пропадает. Понадобятся листочки бумаги или доска в клетку.*

Ход игры. Играть можно парами и несколькими командами, не более 7—9 человек в каждой. В центре разлинованного в клетку поля записывают любое не слишком короткое слово, например *эрудит*. Затем игроки или команды по очереди добавляют на соседние клетки буквы так, чтобы по вертикали или горизонтали получилось новое слово. При этом за один ход можно добавить только одну букву, буквы можно ставить только на клетки, соседствующие с уже заполненными. Обычно договариваются засчитывать только слова — нарицательные существительные, но можно попробовать и не



вводить ограничений или запретить только имена собственные (иначе будут бесконечные споры о том, засчитывать ли варианты типа *Муля* или *Дод*).

За каждое новое слово команда (или игрок) получает столько баллов, сколько букв в слове. Иногда добавление буквы приводит к образованию нескольких слов, в этом случае баллы суммируются. Если после добавления буквы новое слово не получается, команде баллы не начисляют.

Играть можно до определенного количества баллов, или строго отведенное время, или до последней пустой клеточки на поле. Побеждает тот игрок или та команда, которая на момент окончания игры получила больше очков.

Цели. Игра представляет собой усиленный вариант предыдущей. Эффективность ее выше, потому что играющие стремятся составлять как можно более длинные слова, а это повышает требования к их комбинаторным способностям и словарному запасу.

«ШАРАДЫ»

 Разгадывать шарады могут уже дети младшего школьного возраста, составлять — семи-восьмиклассники. Игру лучше проводить как длительный конкурс, чтобы ребята могли сочинять в свободное время.

Ход игры. Игра достаточно широко известна, хотя сейчас и о ней многие ребята слышат впервые. Шарада представляет собой стихотворную загадку, в которой по слогам зашифровано какое-то слово. Например:

Слог первый — звук испорченного крана,
Для поцелуя нет второго слаще,
А целое найдешь ты в ресторане,
Что для крольчат открыт в зеленой чаще.

Ответ: *капуста*.

Легко заметить, что понятие «слог» в шарадах весьма относительно, слово делится на слоги далеко не всегда правильно с фонетической точки зрения, строго соблюдается только количество слогов.

Шарады можно просто разгадывать, и с этого лучше всего начать. Играть можно по командам, начисляя очки за правильный ответ. Ведущему в этом случае понадобится довольно большой запас шарад.

Но, конечно, гораздо полезнее и интереснее шарады сочинять (заодно и учитель избавляется от необходимости их выискивать). Для сочинения хорошей шарады требуется время, поэтому лучше проводить игру в виде длительного конкурса, заранее объявив день, когда будут подводиться итоги. В этот день все, кто сочинил шарады, могут предложить их для решения остальным, прочитав или вывесив в классе.

Жюри или все вместе называют авторов лучших шарад.

Цели. Игра в шарady может надолго стать любимым занятием ребят. Некоторые достигают такой виртуозности, что сочиняют по нескольку очень неплохих шарad и день.

Разгадывание шарad развивает образность, гибкость мышления, интуицию, способность понимать непрямыe намеки. При втором, активном варианте, когда ребята отгадывают шарady сами, эффективность еще выше: задействуются речевая изобретательность, фантазия, развиваются навыки стихотворчества.

Приведенные здесь шарady составлены слушательницами Летней лингвистической школы Машей и Ириной Фрид*. Их можно предложить ребятам для знакомства с жанром и в качестве вдохновляющего примера. В скобках даны ответы.

Хотите знать мой первый слог —
Просите, чтоб козел помог.
Второй мой слог словарь составил
И тем навек себя прославил.
А целым наградить нас надо
За гениальную шарadu!

(Медаль)

О первом слоге говорить не будем.
Второй слог очень нужен людям,
Хотя не для него они живут.
А целое между собой ведут.

(Беседа)

* См. брошюру «Летняя гуманитарная (лингвистическая) школа» (М., 1996) и газету «Русский язык» (1995, № 1).

Слог первый представляет интерес
Лишь тем, что он всегда имеет вес.
Среди союзов слог второй найдете.
Слог третий... Сами как-нибудь поймете.
Сама о нем писать я не должна,
Я чересчур для этого скромна.
А в целом долгожители живут,
Для анекдотов пищу нам дают.
(Грузия)

«СЛОГОВЫЕ ЦЕПОЧКИ»

 *Игра подходит для детей младшего и среднего школьного возраста. Играют команды. Нужны листки бумаги и ручки или доска и мел. Игру проводит ведущий.*

Ход игры. Играющие делятся на небольшие (по 5—7 человек) команды, количество команд любое. Ведущий объясняет правила игры. За отведенное время (примерно 5 минут) каждая команда должна построить как можно более длинную слоговую цепочку.

Правила построения цепочки таковы: берется любой исходный слог, например *му*. К нему нужно присоединить еще один слог так, чтобы получилось слово: *му — ка*, затем к последнему слогу снова присоединяется слог так, чтобы получилось слово, и т. д.: *му — ка — ша — тёр — ка — ра — порт — рет — ро — ман — ...*

Когда отведенное время истекает, команды сдают листки с цепочками ведущему. Он вслух читает цепочки, и все вместе проверяют их правильность. Побеждает та команда, в цепочке которой оказалось больше звеньев. Если в цепочке встретилась ошибка, вся дальнейшая часть цепочки не засчитывается.

Варианты. Можно играть в слоговые цепочки и на доске, в этом случае команды добавляют слог к цепочке по очереди. Время на обдумывание ограничивается, можно, например, считать до десяти. Та команда, которая не сумела продолжить цепочку, выбывает из игры. Побеждает команда, последней добавившая слог.

Этот вариант игры значительно сложнее, поскольку команды стараются добавить к цепочке такой слог, чтобы противникам было трудно ее продолжить. Если команде удастся «закрыть» цепочку, то есть добавить слог, после которого найти продолжение никто не может, она выигрывает, даже если не знает подходящего варианта рима — ведь эта команда добавила слог последней.

Цели. Игра не только активизирует словарный запас, но и учит просчитывать комбинации на несколько ходов вперед, в простом варианте — чтобы «не запереть» цепочку для себя, в более сложном — чтобы «запереть» ее для противника. Работа в командах в условиях ограниченного времени и ответственности каждого хода дает опыт сложной и сосредоточенной работы, быстрого совместного принятия решений.

«ПАЛИНДРОМЫ»

И* *С составлением палиндромов ребята справляются примерно с VII класса, но особенно нравится игра старшеклассникам. Игра проходит в виде длительного конкурса.*

Ход игры. Игра представляет собой конкурс на лучший палиндром. Палиндромом называется осмысленная фраза, которая может читаться одинаково как слева направо, так и справа налево, например: *А роза упала на землю* / *Азора или Аргентина манит негра*.

Цели. Игра, как и шарады, построена на разотождествлении значения слова и его внешнего облика. Но эта игра сложнее, потому что вычленяемые части слова должны выглядеть как синтаксически связанные слова. Увидеть в слове спрятанное словосочетание очень непросто, и игра предъявляет достаточно высокие требования к комбинаторному мышлению, речевой изобретательности, словарному запасу ребят. Если шарады называют «гимнастикой ума», то «Почему не говорят...» — это уже тяжелая атлетика (а палиндромы — культуризм?).

🐞 Эти вопросы составлены слушателями Летней лингвистической школы*. («Почему не говорят...» — одна из самых популярных в Школе игр.)

Почему не говорят:	Потому что говорят:
грабитель севера	вор — юга
тот изменяет	та — верна
колов рай	пар — ад
кабак да оттенков	бар — и — тон
шайке ампула	банде — роль
карлы есть	клар — нет

•ЭТИМОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ•**

👉 *Игра подходит только для старшеклассников и проводится в виде длительного конкурса. Перио-*

* См. брошюру «Летняя гуманитарная (лингвистическая) школа» (М., 1996) и газету «Русский язык» (1995, № 1).

** Игра описана в книге Б. Нормана «Язык: знакомый незнакомец» (Минск, 1987).

дически результаты «этимологических» исследований вывешиваются в классе.

Ход игры. Эту игру можно по праву назвать любимейшим развлечением лингвистов. Своим забавным названием она обязана просторечному варианту произношения слова *этимология*. Название как нельзя более точно выражает суть игры: предлагать неверные, но правдоподобные толкования слов, отталкиваясь от их внешней формы. Например: *едкий* — *пригодный в пищу*, *нелепица* — *некачественный пластилин*. Чем правдоподобнее и неожиданнее «этимологическое» толкование, тем смешнее получается. Придуманные варианты читаются или вывешиваются в классе.

Варианты. Можно провести в классе конкурс на звание лучшего «этимолога», усилиями нескольких классов составить «Большой этимологический словарь».

Интересно предложить ребятам составить рассказ со словами из «этимологического словаря» так, чтобы оправдать их «этимологию». Вариант для ребят, интересующихся лингвистикой: написать пародийное научное исследование, устанавливающее на основе «неопровержимых» доказательств подлинную «этимологию» слова. (Кстати, по особой любви к игре в «этимологию» можно распознать будущих лингвистов...)

Цели. Полезно даже просто познакомиться с «этимологическими» толкованиями, придуманными другими. Это раскрепощает мышление, освежает восприятие языка, развивает чувство юмора.

Ребята, увлекшиеся «этимологией», навсегда сохранят привычку вглядываться в слова, не забывая, что за обиходной привычностью таится бездна неожиданных ассоциаций и юмора.

☞ Даже если вам кажется, что с игрой в «этимологию» ваши ребята не справятся, просто время от времени читайте им несколько «этимологических» толкований или повесьте такой словарь* в классе.

Антипод (*грамм.*) — над
Арбалет (*экзот.*) — машина времени
Артишок (*мед.*) — нервное потрясение у артиллериста
Баллистика — раздел педагогики: оценка знаний учащихся
Баранка — овца
Батисфера — сфера вмешательства отца в семейные дела
Бездарь — человек, которому ничего не подарили в день рождения
Бессознательный (*атеист.*) — бес-активист; ср. разновидности бесов: беспорочный, беспорядочный, бесчувственный и т. п.
Богема (*спец.*) — единица измерения религиозности
Бодяга — корова
Болтовня — гайка
Бракодел (*общеизв.*) — работник загса
Брешь (*вульг.*) — ложь
Брюква (*единичн.*) — штанина
Вертопрах (*старосл.*) — пылесос
Весельчак — гребец
Вестибулярный аппарат — телефон в вестибюле
Волнушка — мелодрама
Вырезка — декольте
Выя — сирена
Головотяп — палач

* «Этимологический словарь» приводится по книге Б. Нормана «Язык: знакомый незнакомец» (Минск, 1987).

Гололедица — женская баня
Гончая — чаепитие
Готовальня — столовая
Грабли — воровской инструмент
Графин — муж графини
Дача — взятка
Дерюга — зубной врач
Джинсы — чета джинов
Диплодок — дипломатический документ
Дистрофик (*лит.-вед.*) — стихотворение из двух строк
Днище — день за Полярным кругом
Долгота — неплатежеспособность
Драп — бегство
Дурман — глупый человек
Жаргон — аспирин
Жатва — обмен рукопожатиями
Жрец — чревоугодник, гурман; ср. Полиглот
Журить — судить конкурс
Заголовок — затылок
Зазубрина — правило
Заморыш — вернувшийся из кругосветного путешествия
Застенок — сосед
Изверг — действующий вулкан
Инкубация — возведение в куб; ср. Утрирование
Каналья — система оросительных сооружений
Коварство — кузнечное ремесло
Кокошник — курятник
Крахмал — небольшое поражение, неудача
Курятник (*общеизв.*) — комната для курения
Латынь — заплата
Левша — самка льва
Лестница — подлиза
Лягушка (*ласк.*) — норовистая лошадь

Малярия — побелочно-покрасочные работы
Марихуана (*калька с иностр.*) — Ванина Маша
Междуречье — перерыв в заседании
Мелиоратор — болтун на трибуне
Местоимение — плацкарта
Мим — прохожий
Мокрица (*ленинградск.*) — октябрьская погода
Наличие — маска
Наречие — берег
Невралгия — правдивость, честность
Неон — ошибка в следственном делопроизводстве
Непутевый — отдыхающий без путевки
Ножны — обувь
Обескровленный — лишившийся крыши над головой
Облучок (*фамиллярн.*) — рентгеновский аппарат
Объем (*просторечн.*) — биография
Оголтело — нагишом
Отрасль — борода
Отсебятина — дверь, открывающаяся наружу
Палье-маше (*фр.*) — родители
Парилка — дельтаплан
Пломбир — стоматолог; ср. (*разг.*) **Зубило** или (*руг.*) **Дерюга**
Попадья — результативная баскетболистка
Потоп — пеший туризм
Поясница — экскурсоводша
Привратник — любитель приврать
Пригубить — не совсем погубить
Проба (*хим.*) — большая пробка
Проигрыватель — игрок-неудачник
Простынь (*просторечн.*) — насморк
Противень (*неодобр.*) — мерзавец, гадкий тип
Радист (*философ.*) — оптимист, человек, который всему рад
Ранец — контуженый; ср. **Померанец**

Репутация — приживание, противоп. **Ампутация**
Речка (*канцелярск.*) — краткое выступление; ср.

Спичка

Рукоприкладство (*устар.*) — целование ручек у дам

Ручаться — здороваться за руку

Ряженка — модница, пижонка, то же **Форсунка**

Саженец — рецидивист; ср. **Сиделка** — колония

Самовар — холостяк

Сбыт — мечта, ставшая реальностью

Свинец (*общеизв.*) — самец свиньи

Скверный — бульварный

Сквозняк (*ж.-д.*) — транзитный пассажир

Сократ (*нариц.*) — человек, уволенный по сокращению штатов

Сомнение — мнение коллектива

Соперник (*лит.*) — соавтор

Сопеть (*муз.*) — подпевать, участвовать в хоре

Соска — радиограмма о помощи

Сосняк (*санат.*) — тихий час

Спица — соня, любительница поспать, муж. р. **Спец**

Спорынья — дискуссия

Ссадина (*руг.*) — контролер в общественном транспорте

Стенография (*нехор.*) — надписи на стенах

Столбовой (*мифол.*) — стоглавый, то же (*груб.*) **Сто-рожевой**

Странник — человек с необъяснимым поведением, чужак

Стриж — парикмахер

Судопроизводство — кораблестроение

Терпкий — выносливый

Топорщиться — питаться щами из топора

Тостер (*иностр.*) — тамада

Трансагентство — учреждение, доводящее клиентов до транса; ср. **Страхагентство**

Трепанация (*общеизв.*) — болтовня
Тропики (*лит.-вед.*) — небольшие образные выражения, художественные приемчики
Туш (*сокр.*) — пожарник
Тысячелистник — толстый роман
Тычинка (*женск.*) — указательный палец
Усугубление — сбривание усов
Утопия — кораблекрушение
Фаталистка — невеста
Фаустпатрон (*лит.*) — Мефистофель
Химера (*сокр.*) — эра химии
Хлопоты — аплодисменты; ср. **Выхлоп**
Цельсий — снайпер
Цоколь (*лош.*) — копыто
Частушка (*разг.*) — процент, малая доля
Челобитье — соревнование по боксу
Чепец — незначительное происшествие
Чернослив — промышленные отходы
Чертеж (*собир.*) — преисподняя
Четвертовать (*школьн.*) — выставить оценки за четверть
Шарманка (*общеизв.*) — очаровательная женщина
Шашни — первенство по шашкам
Швейцар (*ист.*) — царский портной
Экстаз (*общеизв.*) — таз, бывший в употреблении
Этажерка — соседка по лестничной клетке
Язычник (*проф.*) — лингвист

АНАЛИТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Аналитические игры развивают способность самостоятельно анализировать факты и закономерности, подмечать общее и различное, учат рассуждать логически.

Использование аналитического подхода в этих играх отличается от механического «раскладывания по полочкам», которое в школе обычно называют анализом. Аналитические игры не требуют от ребенка действовать по образцу, а предлагают ему самостоятельно найти метод анализа и проверить его эффективность.

Они воссоздают в миниатюре ситуацию научного открытия, когда требуется не только беспристрастный логический анализ, но и интуитивное видение ответа, прозрение, которое приходит в момент творческого подъема и позволяет в один миг сконцентрировать опыт предшествующего долгого пути познания. Самые простые задания, предлагаемые в этих играх, можно быстро решить с помощью одной только логики — для решения остальных нужны ассоциативное мышление, интуиция, способность мыслить раскованно, видеть неожиданные связи между явлениями.

Способность к такому мышлению может развиваться. После нескольких игр ребенок, мыслящий очень зажато, ограниченно, вдруг удивит всех, составив оригинальную задачку. А это особенно важно для детей примерных и благополучных: часто именно они панически боятся всего нестандартного, не такого, «как мы проходили».

Когда играешь в подобные игры с группой детей, непременно находятся два-три человека, которые поражают своей способностью просто «видеть» ответ. Складывается впечатление, что они вообще его не обдумывают — сразу знают, что имелось в виду. Часто это даже не самые лучшие ученики, иногда и вообще записные бездельники. Может быть, успех в аналитических играх поможет и учителю, и ребятам посмотреть на себя по-новому.

Конечно, вкус к более красивым, оригинальным задачкам появляется не сразу. Требуется время, чтобы дети по несколько раз проиграли все стереотипные, очевидные варианты и сами начали стремиться к более сложному и интересному.

Важно, чтобы ребята понимали два основных требования к аналитическому мышлению: оно должно быть, с одной стороны, свободным, «незашоренным», с другой — корректным, строго дисциплинированным. Мысль о том, что дисциплина мышления и его свобода не противоречат друг другу, а, наоборот, неразрывно связаны, наверняка будет для ребят совершенно неожиданной, их школьная практика, к сожалению, чаще свидетельствует о другом: все правильное скучно, все интересное неправильно. Сначала они легко пренебрегают корректностью своих построений. Хорошо, если постепенно ребята на собственном игровом опыте убедятся, что по-настоящему хорошо получается только то, что и правильно, и интересно.

«ПРОПОРЦИИ»

 *Играть могут и ребята 7—8 лет, и взрослые. Число участников любое. Играют команды. Время игры зависит только от желания играющих: несколько минут в виде разминки в начале урока или*

многочасовой марафон (можно устроить многоборье, используя игры: «Пропорции», «Смысловые ряды», «Четвертый лишний»). На первых порах целесообразно писать пропорции на доске.

Ход игры. Ведущий (или одна команда другой) предлагает решить пропорцию, например, такую: *добро / зло = свет / ?* (ответ: *тьма*). Суть задания в следующем. Необходимо определить смысловые отношения между членами пропорции и найти недостающие. Если ребята играют впервые, стоит напомнить им, что такое пропорция в математике, разобрать несколько примеров.

Пропорции могут быть построены на самых разных соотношениях. Пример грамматической пропорции: *сделать / делать = говорить / ?* (ответ: *сказать*). Пропорция с двойным смыслом: *пожар / пожарник = ? / дворник* (правильный ответ: *двор* — если пропорция словообразовательная, и *мусор* — если семантическая).

Все сказанное ниже относится в равной мере к играм «Пропорции», «Продолжить ряд» и «Четвертый лишний».

Игра может проходить по-разному. Для детей неподготовленных, играющих впервые, или просто для самых младших — вариант, когда задания дает учитель, цель ребят — только правильно ответить. Тот, кто раньше всех нашел верный ответ, получает балл, в конце игры баллы суммируются и определяются победители. Можно играть и по командам, тогда балл получает команда, которая первой нашла верное решение. Не нужно ставить условием, чтобы команда пришла к единому решению, для этого типа игр чем больше равноправных версий, тем лучше. В любом случае начинать знакомить ребят с играми стоит по этому варианту. Для старшеклассников достаточно привести один-два примера, и они уже вполне готовы играть по второму варианту.

Во втором варианте игры ребята не только решают, но и сами составляют пропорции. Можно попросить их подготовиться к игре дома или усложнить задачу, предложив составить по три пропорции в течение 5 минут.



Можно играть в командах: команды по очереди предлагают пропорции, а все остальные ищут ответ. Балл получает та команда, которая составила правильное задание, и та, которая первой правильно ответила. Если команде удалось составить особенно интересную пропорцию, ведущий или жюри могут поставить дополнительные баллы и за задание, и за ответ. Если играют только две команды, время на обдумывание ограничивается (например, одной минутой), если команд больше, можно играть «до победного конца». Важно, чтобы в одной команде было не более 5—7 человек, иначе не все смогут принять полноценное участие в подготовке заданий, тихони останутся за бортом.

Можно провести личное первенство: участники задают вопросы по кругу, отвечает тот, кто первым поднял руку. Плюс личного первенства в том, что участвуют на равных все — никто не может отсидеться за спиной соседа.

В игре по любому варианту побеждает игрок или команда, набравшие наибольшее количество очков.

Очень важна четкая организация игры, знание всеми участниками правил, поэтому стоит заранее обсудить и решить некоторые вопросы. Как быть, если задание составлено неверно или некорректно (например, использованы специальные сведения, которые не известны большинству отгадывающих)? Может быть, в этом случае автор пропорции получает штрафной балл? Иногда такую задачу легко решают один-два человека, случайно владеющие необходимыми знаниями, и как тогда доказать, что она некорректна? Снимать такие пропорции с игры?

Как оценить ответ, если он по сути верен, но не совпадает с заданным? Видимо, стоит засчитать?

Как поступить, если ответ отгадывающих точнее, интереснее ответа автора пропорции? Некоторые пропорции предусматривают более одного ответа, может быть, ставить и той, и другой стороне по баллу за каждый верный ответ?

А если пропорция слишком простая, такая, что в ту же секунду — лес рук и все знают ответ? Кому присуждать балл? И не стоит ли штрафовать участников, которые все время предлагают однотипные задания?

Наконец, какие могут быть санкции за нарушения правил?

Это лишь часть вопросов, которые стоит обсудить с ребятами, а обсуждение правил бывает не менее полезно для развития, чем сама игра.

Варианты. Игру можно усложнять разными способами: заявить тему, по которой составляются пропорции, например, «Литература», оговорить жанр пропорций, например, грамматические (пропорция строится на соотношении грамматических форм слов) или словообразовательные (соотношение производного и производящего слов) или допускать к игре только тройные пропорции (типа $a/b = c/d = k/l$) или пропорции с двумя неизвестными.

Цели. Игра развивает способность видеть связи между явлениями, в том числе и неочевидные, скрытые, умение концентрироваться на поставленной задаче, искать решение, быстро меняя угол зрения и не «заикливаясь» на каком-то одном варианте.

Командный вариант игры, кроме того, развивает способность к взаимодействию, привычку внимательно относиться к идеям других. В игре естественно снимаются многие психологические проблемы: застенчивые забывают о робости, стремясь принести очко команде, расторможенные умеряют свой пыл после того, как из-за их несдержанности и нежелания слушать других команда оказывается на грани проигрыша. Рейтинг многих ребят в классе повышается, на тихоню или двоечника, сумевшего решить труднейшую пропорцию, смотрят по-новому.

Учитель контролирует смысловую корректность пропорций, не допуская к игре неточные задания и решения.

☞ Предлагаемые пропорции* разной степени сложности помогут учителю провести первые игры. Член пропорции, который нужно угадать, дается в скобках. В необходимых случаях пропорции поясняются.

- черное / белое = (огонь) / вода
- сила / доброта = слабость / (злость)
- война / смерть = мир / (жизнь)
- тигр / кошка = (волк) / собака
- лампа / свет = (радио) / звук

* Приведенные пропорции, а также задания в играх «Продолжи ряд», «Четвертый лишний» придуманы учениками частной школы «Кладезь», школы социальной адаптации и игрового обучения «Выбор», школы № 1804 УВК «Кожухово», а также слушателями Зимней лингвистической школы 1997 года.

- ластик / карандаш = время / (воспоминания)
- дети / игра = (взрослые) / работа
- доска / аскод = парта / (атрап)
- казак / казак = арап / (пара) — слова-палиндромы
- музыка / ноты = речь / (буквы)
- земля / небо = человек / (ангел) — возможны другие ответы
- пол / потолок = стена / (стена)
- лицо / портрет = природа / (пейзаж)
- волк / шерсть = ворона / (перья)
- пожарник / (вода) = дворник / метла
- тигр / 4 = паук / (8) — количество ног
- провода / электричество = (сосуды) / кровь
- машина / мотор = человек / (сердце)
- дом / крыша = человек / (шапка)
- радость / горе = (капля) / море
- верблюд / горб = пеликан / (клюв)
- вода / огонь = (огонь) / дерево
- автомобиль / шины = конь / (подковы)
- кран / вода = холодильник / (холод)
- капля / море = слово / (текст)
- пустыня / кактусы = море / (водоросли)
- человек / пища = машина / (топливо)
- дождь / снег = осень / (зима)
- листья / зима = лето / (снег) — то, чего не бывает
- женщина / мышь = (пешеход) / машина — то, чего опасаются
- банк / деньги = (коробок) / спички
- решетка / тюрьма = (небо) / свобода

- часы / стрелки = термометр / (ртуть)
- астроном / звезды = зрители / (фильм)
- музыка / плеер = море / (раковина)
- мороз / красный нос = солнце / (веснушки, загар)

•ПРОДОЛЖИТЬ РЯД•

 *Возраст и количество игроков любые, продолжительность игры — по желанию (см. игру «Пропорции»). Играть будет удобнее, если играющие смогут записывать на листках предложенное задание.*

Ход игры. Ведущий или участник игры предлагает некоторый ряд, включающий не менее трех и не более шести-семи элементов. Задача играющих — продолжить ряд, для этого они должны догадаться, какая закономерность лежит в основе его построения. В ответе нужно также пояснить, почему ряд продолжен именно так.

Варианты проведения игры, способы усложнения и цели см. в описании игры «Пропорции».

 Можно предложить такие ряды (в скобках приведены ответы):

- О, Д, Т... ? (Ч, даны первые буквы числительных по порядку: *один, два, три, четыре*);
- апельсин, банан, виноград... ? (любое слово-название фрукта, начинающееся с Г — следующей буквы алфавита);
- паук, таракан, мышь... ? (птица или человек, ряд называет животных в порядке уменьшения количества ног);

- *медведи, сестры, поросята...* ? (например, *мушкетеры* — слово, вместе с числительным *три* образующее название художественного произведения);
- *дорога, ремонт, милиция...* ? (например, *фары* — слово, удовлетворяющее двум условиям: оно начинается на *фа-*, продолжая ряд *до-ро-га, ре-монт, ми-ли-ция*, и соответствует тематике ряда);
- *каракатица, камбала, кальмар...* ? (например, *краб* — слово должно называть морское животное и содержать в себе одну гласную «а», продолжая ряд *каракатица, камбала, кальмар*);
- *январь 1934, апрель 1983, февраль 1996...* ? (февраль любого невисокосного года, месяцы даны в порядке убывания количества дней).

«ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ»

 Условия проведения игры такие же, как для игр «Пропорции» и «Продолжить ряд».

Ход игры. Игра сходна по сути с игрой «Продолжить ряд». Задача играющих — проанализировать предложенный ряд из четырех элементов и назвать лишний, то есть тот, у которого нет качества, общего для остальных. В ответе нужно объяснить, почему именно это слово лишнее.

Варианты проведения игры, способы усложнения и цели те же, что и в игре «Пропорции».

 Предлагаемые задания будут полезны на первых этапах знакомства с игрой. Ответы и краткие пояснения приводятся в скобках.

- *печка, свечка, утка, овечка (утка, остальные рифмуются)*
- *крик, кричать, квакать, кукарекать (крик, остальные — глаголы)*
- *золото, ураган, молоко, болото (ураган, остальные содержат полногласные сочетания)*
- *лебедь, воробей, ворона, попугай (ворона, остальные существительные мужского рода)*
- *рыба, рак, угорь, скорпион (угорь, остальные дали название созвездиям Зодиака)*
- *уши, головы, ноги, плечи (голозы, остальные называют парные предметы)*
- *крум, брук, друг, шмюк (друг, остальные не слова)*
- *норка, ключ, тропа, коса (тропа, остальные имеют широкоупотребительные омофоны)*
- *ворота, чернила, задания, ножницы (задания, остальные не имеют единственного числа)*
- *ночь, дочь, рожь, мышь (рожь, не имеет множественного числа)*
- *пароход, парной, парик, парник (парик, в остальных корень пар-)*

♦ ПРИМЕНЕНИЕ ♦

 *Возраст играющих в принципе любой, но больше игра подойдет подросткам. Количество участников 5—15 человек, класс можно разделить на группы. Игра проходит по кругу, то есть каждый участник должен знать, после кого он вступает. Для детей младшего школьного возраста желателен ведущий.*

Ход игры. Выбирается какой-нибудь предмет, например стакан. Игроки по очереди отвечают на вопрос: как его можно применить. Повторяться нельзя. Тот, кто не смог ответить или повторился, выходит из игры, побеждает оставшийся последним. Разумеется, в первом круге используются варианты: «можно пить», «можно поставить цветы», потом приходится изобретать что-то вроде «ловить тараканов» или «сбивать с деревьев яблоки». Применение предмета не обязательно должно быть разумным с точки зрения здравого смысла, важно, чтобы действие было в принципе возможным.

Стоит оговорить с ребятами, будут ли считаться вторыми однотипные варианты («налить воду» и «налить чай») и обсудить критерии однотипности. Другой интересный вопрос: можно ли назвать применением такие метаприменения, как «о стакане можно поговорить», «про стакан можно поиграть в игру «Применение» (кстати, если метаответы возникают, это говорит о довольно высоком уровне критичности мышления, способности целостно, объемно воспринимать ситуацию). Обсуждение лучше провести после одной-двух пробных игр, чтобы ребята успели освоить правила игры.

Надо иметь в виду, что эта игра вряд ли подходит для многократного проведения, поскольку однотипные применения, такие, как «хранить в этом что-либо» или «бросать этим во что-либо», становятся универсальными, кончующимися из тура в тур. Замеченный ребятами феномен повтора однотипных применений можно использовать для разговора о семантических группах глагола и о том, как те или иные свойства и признаки предмета диктуют возможные способы манипулирования им.

Варианты. Можно усложнить игру, задавая не один, а два предмета, которые обязательно нужно использовать вместе, в одном действии, причем, естественно, предметы

придумывать максимально несходные. Как, например, применить вместе лужу во дворе и калькулятор, ботинок и табачный дым? Этот вариант усложнения позволяет сыграть в игру еще несколько раз.

Цели. Игра развивает воображение, смекалку, раскрепощает мысль, заставляет посмотреть на вещи свежим взглядом. Она наглядно демонстрирует разницу между противопоставлениями «это возможно сделать — это невозможно сделать» и «так обычно делают — так обычно не делают». Даже сыгранная несколько раз, она производит огромное впечатление на ребят и дает опыт нахождения неожиданных решений.

Игра не имеет прямого отношения к языку, но может быть очень полезна при объяснении таких тем, как прямое и переносное значение слова, употребление слова одной части речи в функции другой части речи, омонимии самого разного толка. Ребятам после этой игры легко понять, что любую единицу языка обычно мы употребляем в ее основном значении, но в принципе можем использовать и в других.

•СИТУАЦИИ•

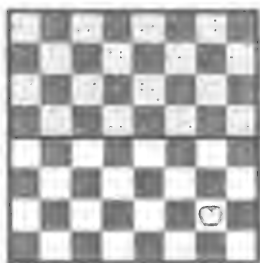
 *Количество играющих любое, возраст — начиная с 11—12 лет. Ведущий заранее готовит к игре описание ситуации.*

Ход игры. Ведущий предлагает играющим заранее подготовленное описание некой ситуации, которая обычно выглядит довольно загадочно. Например: *Каждый день мой сосед с тринадцатого этажа выходит из своей квартиры, садится в лифт, спускается и идет на работу. Вечером, возвращаясь с работы, он тоже садится*

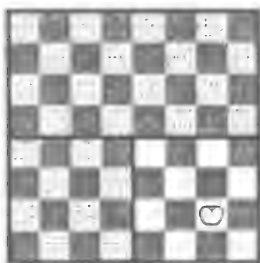
в лифт, но доезжает только до шестого этажа, потом выходит из лифта и идет пешком по лестнице на свой тринадцатый этаж. И так каждый день. Почему он так поступает? Выслушав описание ситуации, играющие задают вопросы, но только такие, на которые ведущий может ответить «да» или «нет» (иногда допустим ответ «не имеет значения»). Задача играющих — разгадать ситуацию, то есть объяснить все странное и непонятное в рассказе ведущего. В данном случае ответ таков: *Мой сосед — карлик, и в лифте он может достать только до кнопки шестого этажа.*

Сначала ситуации разгадываются подолгу и с большим трудом, но постепенно ребята вырабатывают тактику решения, их вопросы становятся более эффективными и они быстро приближаются к цели. Если дело продвигается плохо, предложите им для разминки знаменитую задачу о шахматном короле: *На одной из клеток шахматного поля стоит король. За какое наименьшее количество вопросов можно выяснить, на какой именно клетке находится король, если отвечать на вопросы можно только «да» или «нет»?* Можно для наглядности нарисовать на доске поле размером 8×8 клеток. После недолгого обсуждения ребята обычно находят правильное решение: достаточно всего шести вопросов. Первый: *Король стоит на верхней половине поля?* Второй: *Король стоит на правой половине поля?* Третий и четвертый вопросы аналогично выясняют положение короля на четверти поля, пятый и шестой — на одной восьмой части поля, устанавливая таким образом точное местоположение короля. Любой вопрос можно заменить на вопрос: *Король стоит на белой клетке?* Решение будет более наглядным, если изобразить его на доске.

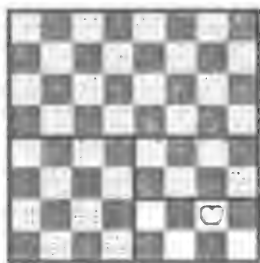
Задача о короле помогает ребятам понять преимущество систематического поиска перед угадыванием, учит оценивать эффективность вопроса.



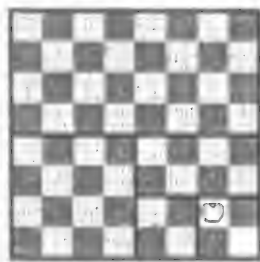
Шаг первый:
исключается
половина поля



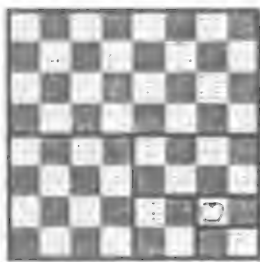
Шаг второй:
исключается еще
четверть поля



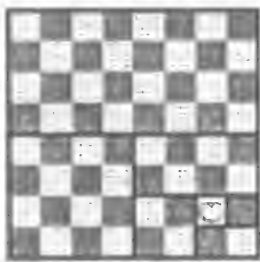
Шаг третий:
исключается еще
восьмая часть поля



Шаг четвертый:
исключается еще
одна шестнадца-
тая часть поля



Шаг пятый:
исключается еще
одна тридцать
вторая часть поля



Шаг шестой:
выясняется точное
местоположение
короля

Удачную ситуацию не так-то легко придумать. Любопытно, что по сложившейся традиции ситуации часто строятся на гибели одного из героев. Почему — сложно сказать, таков уж закон жанра, ведь игра в «ситуации» во многом похожа на детективное расследование.

Варианты. Для игроков со стажем может быть хорош вариант, когда играющие делятся на команды и вопросы задаются командами строго по очереди. Выигрывает та команда, которая разгадает ситуацию первой. В другом варианте команды не знают вопросов друг друга и ответов ведущего. Можно, например, задавать вопросы

письменно или спрашивать очень тихо (лучше при этом иметь нескольких ведущих). В этом случае ведется подсчет вопросов и побеждает команда, сумевшая найти ответ, задав меньшее количество вопросов. При этом команда должна иметь возможность посоветоваться и сообща принять решение о следующем вопросе. Конечно, это требует больше времени, зато предотвращает конфликты и обиды.

В последующих играх темп можно увеличить: пусть вопросы задают все члены команды по очереди. Ответственность задающего вопрос при этом резко возрастает, и переходить на такой вариант игры можно только при спокойных, доброжелательных отношениях между ребятами.

Со временем ребята смогут перейти к такому варианту игры, когда команды сами придумывают ситуации и задают их друг другу.

Цели. Игра развивает логическое мышление, учит двигаться к истине кратчайшим, хотя и неочевидным путем, формирует понимание ценности информации, навык анализа и обобщения большого количества разнородных сведений.

При командном варианте, когда каждый вопрос на счету и требования к эффективности вопросов повышаются, развивается умение слушать другого человека, полно и точно воспринимать сообщаемую им информацию и осмысливать ее.

☞ Здесь приведены описания ситуаций для разгадывания (в скобках даны ответы).

- Толпа людей бросилась к воротам. Мужчина бросился им наперерез и упал. Раздался многоголосый крик. Что произошло? (Во время футбольного матча забили гол.)

- В пустыне находят останки людей. Это скелеты мужчины и молодой женщины. После упорных поисков неподалеку в песке удастся найти золотой перстень. (Археологи нашли древнее захоронение, которое было разграблено много лет назад.)
- Ромео вошел в комнату и замер в ужасе. Джульетта лежала на полу мертвая, вся в воде и осколках стекла. Что случилось с Джульеттой? (Джульетта была любимой аквариумной рыбкой Ромео. Аквариум упал и разбился, рыбка погибла без воды.)
- Человек приходит домой уставший и ложится спать. Несколько часов он ворочается без сна, затем берет телефон, набирает номер, слышит на другом конце провода «Алло!», не говоря ни слова, кладет трубку и с облегчением засыпает. (Человеку мешал заснуть громкий храп за стеной, он набрал номер соседа, разбудил его и смог заснуть.)
- На улице города найдено тело мертвого человека. Он был без одежды. В руке у него была зажата спичка. (Воздухоплаватели на воздушном шаре попали в аварию. Шар стал падать. Сбросив все, что могли, в том числе одежду, они решили, что один из них должен выпрыгнуть, чтобы дать второму шанс спастись. Жребий тянули на спичках. Вытянувший целую спичку прыгнул вниз.)

«ЧТО ОБЩЕГО»

 *Играют с удовольствием и дети, и взрослые. В командах не должно быть более 7—9 человек, а количество команд зависит от числа играющих. Времени в запасе нужно иметь минут двадцать, а при четырех и более командах — не меньше полу*

часа. Командам необходимо иметь условия для совещаний, так чтобы участники разных команд не слышали друг друга. Ведущий проводит игру и насчитывает очки.

Ход игры. Играющие делятся на команды, команды расходятся по разным углам помещения. Ведущий объявляет задание: *Сейчас команды получают 5 минут на обдумывание и постараются найти как можно больше разных ответов на вопрос: «Что у всех нас, членов команды, общего?»* Команды готовятся, затем по очереди предлагают свои ответы. За каждый ответ команда получает балл, при этом запрещено повторять уже звучавшие ответы и давать однотипные варианты. Например, после ответа: *Мы все одеты* вариант: *Мы все обуты* не засчитывается. Команда, которая в течение минуты не смогла дать ответ, выбывает из игры. Побеждает команда, ответившая последней.

Чем старше играющие, тем быстрее они переходят от ответов: *Мы все учимся в школе* или *У нас у всех есть джинсы* к версиям более интересным: *Мы все родились*, *Мы все ходим на двух ногах* или *У нас у всех есть совесть*. Игра проходит в быстром темпе, очень азартно и весело, и хорошо иметь запас времени, чтобы не прерывать ее насильственно. Следует учесть, что сильные игроки способны обмениваться все новыми и новыми ответами, продолжая игру до 40—50 кругов!

Во время игры обязательно возникнут дискуссии о том, считать ли те или иные варианты ответов однотипными. Чтобы это не сбивало темпа игры, лучше сразу оговорить, что последнее слово остается за ведущим и после того, как он огласил свое решение, все споры должны быть прекращены.

В эту игру можно играть один-два раза, потом становится неинтересно, варианты ответов начинают перехо-

дить из тура в тур. Тем более важно использовать игру максимально. Прекрасный момент для нее — ситуация вновь созданного коллектива, когда всем хорошо бы ближе познакомиться — игра «Что общего» поможет сделать это быстро и весело.

Цели. Игра раскрепощает мышление, развивает способность динамично менять угол зрения, переосмысливать известные факты. Развиваются и внимание, наблюдательность, умение концентрироваться и работать быстро, приспособляясь к меняющейся ситуации. Да и чувство юмора, способность посмотреть на себя с улыбкой задействуются в этой игре.

«ЧОП»

 *Игра предназначена в первую очередь для старшеклассников. Время желательно не ограничивать, в среднем уходит около 20—30 минут. Ведущий начинает игру, объясняя условия, а затем может играть вместе со всеми.*

Ход игры. Ведущий объявляет правила игры: кто-то выходит за дверь, остальные загадывают какую-нибудь аббревиатуру, вроде МГУ — Московский государственный университет. Затем игрок возвращается, ему называют аббревиатуру, и его задача — разгадать, какое сочетание слов за ней стоит. Он имеет право задавать остальным вопросы, но только такие, на которые можно ответить «да» или «нет». После этого введения игра начинается. Одного или двоих играющих просят выйти из помещения. И тут ведущий предлагает загадать такую аббревиатуру: ЧОП — человек, ответивший последним. Ведущий должен убедиться, что все хорошо поняли специ-

фику аббревиатуры: каждый отвечающий под ЧОПом будет подразумевать того, кто отвечал перед ним. Затем зовут игроков из-за двери, и они начинают опрос. Обычно довольно быстро выясняется, что ЧОП — это человек, и он находится среди присутствующих. Вот тут-то начинается самое интересное. ЧОП оказывается то девочкой, то мальчиком, то блондином, то брюнетом, сидит то у окна, то в углу. Рано или поздно ответ находится. Отгадавший переживает буквально потрясение, все остальные очень за него рады. Проигравших нет, и, конечно, главному герою стоит оказать особые почести. Его задача не из легких, поэтому учителю лучше самому выбрать игрока на эту роль, прислушавшись к своему опыту и интуиции. Если отгадчик растеряется и сникнет, игра может быть испорчена.

Как легко догадаться, сыграть в эту игру в одной и той же группе дважды невозможно, разве только появится «новенький». Впрочем, использовать эту возможность можно только в том случае, если есть уверенность, что новичок не обидится. При повторной игре можно использовать другую аббревиатуру подобного типа: МПС — мой правый сосед.

Цели. Ценность этой игры прежде всего в том, какое действие она производит на ребят. Хотя решает задачу кто-то один, игра в каком-то смысле меняет мышление всех игроков. Ребята получают бесценный опыт решения задачи путем расширения сферы поиска правильного ответа, рассмотрения проблемы с принципиально новой точки зрения. Такие решения называют «перпендикулярными», и способность принимать их — одна из важнейших черт людей самостоятельных и незаурядных.

Игра поможет лучше понять омонимию разных уровней (прежде всего, функциональную, когда одинаковые по

форме языковые единицы приобретают разное значение в зависимости от контекста), а также сущность такого языкового явления, как местоименные слова.

Игра укрепляет веру подростков в возможности разума, демонстрирует важность последовательного поиска нужного решения.

«КЛАССИФИКАЦИЯ»

 Знакомство с этой игрой может состояться уже в V классе, затем к ней можно периодически возвращаться. Интересна она и старшеклассникам, и взрослым. Играть хорошо всем классом, разделившись на две-три команды. Времени потребуется не менее 20 минут, каждой команде нужны листки бумаги и ручки.

Ход игры. Если играют впервые, перед началом игры ведущий рассказывает о том, что такое классификация, какую классификацию считают правильной, корректной, какую — нет. Можно привести известную «классификацию животных китайскими придворными мудрецами» Х. Борхеса: «Животные подразделяются на: а) принадлежащих Императору, б) бальзамированных, в) прирученных, г) молочных поросят, д) сирен, е) сказочных, ж) бродячих собак, з) включенных в настоящую классификацию, и) буйствующих, как в безумии, к) неисчислимых, л) нарисованных очень тонкой кисточкой из верблюжьей шерсти, м) и прочих, н) только что разбивших кувшин, о) издалека кажущихся мухами».

Первый тур лучше провести, не разделяя ребят на команды. Пусть каждый предлагает способы классификации, например, ребят в классе: на *мальчиков и девочек, блондинов, шатенов и брюнетов, отличников, хороших*

тов и троечников, сидящих у окна и сидящих у стены, любящих математику и любящих литературу и т. п. Чем больше вариантов, тем лучше. Каждый предложенный способ классификации обсуждается и оценивается с точки зрения корректности. В процессе обсуждения вырабатываются критерии корректности классификации: сравнивать и противопоставлять нужно по одному и тому же признаку (нельзя: *девочки* и *отличники*), не должно остаться ни одного элемента классифицируемого множества, который нельзя было бы отнести ни в одну группу (нельзя делить только на *блондинов* и *брюнетов*, если в классе есть хоть один *рыжий*), группы, получившиеся в результате классификации, не должны поглощать одна другую (нельзя: *мальчики* и *футболисты*). После такого обсуждения можно играть по командам.

Ребята делятся на две-три команды, выбирается множество для классификации и засекается время на подготовку (от 5 до 10 минут). Подготовившись, команды по очереди предлагают свои варианты классификации. Некорректные и повторяющиеся варианты снимаются. Команда, не сумевшая в очередной раз предложить новый вариант классификации, выходит из игры. Побеждает команда, ответившая последней.

Классифицировать можно самые разные множества: буквы алфавита, орфографические и пунктуационные правила, части речи, ошибки в диктанте, любой тем или иным способом выбранный список слов, книги на полке, предметы в школьном расписании, телепередачи, месяцы и дни недели и многое, многое другое. Важно, чтобы множество было всем известно и четко ограничено.

Если игра вызывает большие затруднения, варианты ответов быстро иссякают, часто приводятся некорректные классификации и ребятам сложно объяснить, в чем ошибка, это свидетельствует о слабом развитии аналитического мышления, прежде всего, навыка противопостав-

ления. Такому классу теоретическая часть программы по русскому языку (да и по другим предметам) будет даваться с огромным трудом, поэтому лучше не пожалеть времени и еще в V—VI классах с помощью различных аналитических игр компенсировать отставание. И в последующие годы то, как ребята справляются с игрой «Классификация», может служить хорошим индикатором уровня развития их логического мышления.

Варианты. По уровню развития дети в классе обычно очень разные, и при командной форме игры сильные оттесняют слабых, желая добиться победы для своей команды. В небольшой группе ребят можно попробовать провести личное первенство, когда каждый предлагает свой вариант по кругу. Удачным моментом для этого могут быть дополнительные занятия с отстающими или классный вечер, когда играть захочет только часть ребят. Можно показать игру родителям слабых ребят и предложить играть в кругу семьи.

Цели. Игра позволяет познакомиться с важнейшими логическими понятиями и категориями, такими, как множество, элемент множества, противопоставление, основание классификации. В школьной программе не нашлось времени для обсуждения этих понятий, а ведь используются они в скрытом и явном виде очень активно. Между тем в основе многих наиболее распространенных ошибок (например, смешивания частей речи и членов предложения) лежит незнание логических принципов построения классификации.

Игра развивает логическое мышление, стимулирует изобретательность, поиск неожиданных решений.

АССОЦИАТИВНЫЕ ИГРЫ

Ассоциативными здесь названы игры, которые активизируют способности, почти игнорируемые сегодняшней школой: интуицию, ассоциативное мышление, способность к свободному поиску без определенного алгоритма.

Есть интересные психологические исследования о феномене «творческого беспорядка» — известной манере творческих людей разбрасывать вещи в самых неожиданных местах. Так вот, некоторые психологи утверждают: дело не в том, что занятые творчеством люди не могут поддерживать порядок в силу своей рассеянности. Все наоборот: случайным образом расположенные предметы дают пищу ассоциативному мышлению, наталкивают на новые творческие идеи, и одаренные люди подсознательно стремятся обеспечить себя этим «топливом».

Возможно, так оно и есть, и наше стремление любой ценой приучить детей к порядку, режиму, систематичности снижает их творческие способности. В таком случае детям просто необходимы ассоциативные игры. Играя в них, ребята вступают в мир намеков, сравнений, ассоциаций, мир причудливых, непредсказуемых движений человеческой психики и их не менее причудливых отражений в языке.

Игры этого типа требуют теплой, раскованной атмосферы, ситуация жесткого соревнования, спортивного

азарта сводит пользу от них к нулю. Ведь в ассоциациях и намеках не может быть «правильного» и «неправильного», может быть только более или менее яркое, точное, образное. Поэтому проводить эти игры (по крайней мере, большинство из них) в командном варианте лучше не слишком часто и только после того, как они хорошо освоены.

Самый важный результат ассоциативных игр — способность ребят ценить яркое, индивидуальное видение мира, умение доверять своей интуиции.

Ассоциативные игры, с одной стороны, противоположны аналитическим, с другой — дополняют их. Можно сказать, что аналитические игры развивают, прежде всего, свойства мышления, ценимые западной цивилизацией: систематичность, последовательность, точность, а ассоциативные — то, что в большей степени присуще восточной культуре: медитативность, созерцательность. Две стороны интеллекта, которые развивают эти игры, — интуиция и логика, как раз и образуют вместе свободное, точное, творческое мышление.

«НАМЕКИ»*

 *Играть в пассивный вариант можно уже с пятиклассниками, в активный — начиная с VII—VIII класса. Количество играющих любое, ведущий необходим только при пассивном варианте.*

Ход игры. Ведущий предлагает играющим первую букву загаданного слова и намеков на него — другое слово, которое он считает некоторым образом связанным с первым. Называемые словами явления могут вместе

**Игра предложена преподавателем школы социальной адаптации и игрового обучения «Выбор» А. Элиовичем.*

встречаться в жизни, быть связаны неким общим сюжетом, идиомой, одно может быть похоже на другое, связаны могут быть смысл разных слов и их звуковые оболочки, связь может быть чисто ассоциативной, иногда иррациональной. Словом, ограничения минимальны. Важно только, чтобы эта связь одинаково воспринималась всеми, то есть если большинство играющих связи между загаданным словом и намеком на него не увидят — задание считается некорректным.

Выигрывает тот, кто сможет первым назвать загаданное слово.

Часто ответы играющих бывают не хуже, и даже лучше загаданных, видимо, в этом случае стоит засчитывать каждый вариант.

Варианты. Описанный вариант игры можно назвать пассивным, поскольку задания-намёки должен заранее приготовить ведущий. Попробовав сыграть раз-другой в пассивный вариант, ребята научатся задавать намёки сами, и что важнее — выработают критерии правильности, корректности задания и будут их придерживаться. В активном варианте игры намёки предлагают друг другу соревнующиеся команды, при этом очко получает и команда, разгадавшая намёк, и команда, предложившая корректное задание. Лучше договориться снимать с игры однотипные задания. Когда все ребята освоят игру достаточно хорошо, можно проводить личное первенство: каждый по очереди предлагает свой намёк, очко получает тот, кто первым найдет правильный ответ, и тот, кто верно задал намёк. В случае, когда задание оказывается слишком простым и все хором кричат ответ, намёк снимается с игры.

Цели. Игра развивает интуицию, ассоциативное мышление, способность понять ход мысли другого человека.

Игра обычно поражает детей сложностью и многообразием связей, существующих между словами в языке, а ведь они в лучшем случае знают только о тематических группах, синонимах и антонимах.

Вообще можно сказать, что эта игра носит культурологический характер, ведь для того, чтобы разгадать некоторые намеки, нужно знать мифы, исторические события, произведения художественной литературы, пословицы, афоризмы и многое другое.

☞ Предлагаемые задания-намеки помогут познакомиться ребят с игрой. В скобках даны ответы, при необходимости с пояснением.

- *К* — сумка (кенгуру)
- *Б* — нос (Буратино)
- *Т* — летать (летающая тарелка)
- *М* — лягушонок (Маугли)
- *У* — г/холодный (утюг, «Торопыжка был голодный, проглотил утюг холодный»)
- *Д* — мышь (джойстик)
- *И* — дурак (Иван)
- *С* — 300 (спартанцы, сражение при Фермопилах)
- *М* — бесплатно (мышеловка, «Бесплатный сыр бывает только в мышеловке»)
- *Ш* — 1001 (Шахерезада, «Тысяча и одна ночь»)
- *О* — лень (олень)
- *М* — очки (мартышка)
- *Т* — привет! (тетя, «Здравствуйте, я ваша тетя!»)
- *Л* — бочка (ложка, «Ложка дегтя в бочке меда»)
- *К* — камень (капля, «Капля камень точит»)

- *К* — *Ура!* (каникулы)
- *Т* — *мир* (трубка мира)
- *М* — *колени* (море, «Море по колени»)
- *Р* — *Ма* (ребус)
- *Р* — *зеркало* (рожа, «Неча на зеркало пенять, коли рожа крива»)
- *А* — *40* («Али-Баба и сорок разбойников»)
- *К* — *крыша* (Карлсон или кот)
- *З* — *солнце* (солнечный зайчик)
- *В* — *1* (воин, «Один в поле не воин»)
- *Л* — *прием* (лом, «Против лома нет приема»)
- *К* — *самолет* (ковер)
- *С* — *муха* (слон, «Делать из мухи слона»)
- *Ш* — *вы* (школьники)
- *С* — *Моцарт* (Сальери)
- *Е* — *яблоко* (Ева или Елена Троянская)

«ВЕНОК СРАВНЕНИЙ»

 *Играть можно и нужно уже с дошкольниками, впрочем, более старшим ребятам игра не менее интересна. Количество играющих 3—10 человек, класс можно разделить на группы. Игра идет по кругу, то есть каждый должен знать, после кого он вступает. Ведущий нужен ребятам дошкольного возраста.*

Ход игры. Играющие выбирают какое-либо слово, называющее предмет, явление или действие. Затем все по кругу начинают сравнивать его с чем-либо, называя при

этом основание для сравнения. Например, играют со словом *река*. Возможные варианты: *Она похожа на ленту, такая же длинная и блестящая. Она похожа на время, ее тоже невозможно остановить.* Задача каждого следующего игрока — привести убедительное сравнение, повторяться запрещено. Тот, кто не сумел ответить, выходит из игры. Побеждает ответивший последним.

Во время игры часто возникают дискуссии о том, можно ли засчитать то или иное сравнение. Обсуждение само по себе полезно. В этой игре не стоит вводить слишком жесткие ограничения в подборе сравнений. Снимать сравнения как неубедительные следует только тогда, когда игрок не может назвать сходных черт или говорит очевидную нелепицу.

Варианты. На первых порах, особенно с младшими детьми, хорошо попробовать командный вариант игры, который дает возможность более робким ребятам постепенно войти в игру. Позже они смогут отвечать самостоятельно.

Для игры с дошкольниками и учащимися младших классов лучше выбирать слова, называющие предметы. А вот старшеклассники с удовольствием работают со словами, обозначающими абстрактные понятия. Использование этой группы слов расширяет сферу поиска сравнений, хотя и делает его существенно сложнее.

Цели. Игра развивает ассоциативное, метафорическое мышление, ребенок начинает воспринимать предметы окружающего мира объемнее, глубже, обращает внимание на неочевидные связи между ними. Игра активизирует способность видеть разнообразные признаки предмета, а эта способность всегда считалась одним из основных критериев общего развития.

«СРАВНЕНИЯ»

 *Игра подходит детям среднего и старшего школьного возраста. Количество играющих должно позволять разбиться на команды по несколько человек. Ведущий необязателен.*

Ход игры. Играющие делятся на команды. Игрок (или 2—3 игрока) одной команды подходит к команде соперников, и те загадывают ему какое-либо слово. Он возвращается к своей команде и называет ей сравнения загаданного предмета, явления, действия. Например, загадано слово *дождь*. Игрок может приводить такие сравнения: *Это может быть, как водопад; это может быть, как колыбельная песня; это, как душ*. Команда пытается угадать загаданное слово. Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая смогла найти ответ, воспользовавшись наименьшим количеством сравнений.

Естественно, команды стараются загадать друг другу сложные слова, выбирая или абстрактные понятия, которые трудно сравнивать (например, *преобладание*), или конкретные, которые сложно угадать (вроде *отвертки* или *застежки-молнии*). Стоит оговорить, позволительно ли загадывать глаголы и прилагательные, имена собственные и служебные слова. В принципе можно загадывать любые слова, но при условии, что излишняя сложность не сделает игру скучной.

Цели. Игра как бы обратна предыдущей, и ее развивающее действие примерно такое же. Но эта игра, конечно, сложнее, поскольку требуется не только найти сравнение, но и оценить его информативность для отгадывающих, а загадывающей команде нужно заранее оценить возможные варианты сравнений. Ребята, которые посте-

пенно перешли от игры «Венок сравнений» к «Сравнениям», становятся настоящими асами, и с ними очень сложно играть даже взрослым.

«АССОЦИАЦИИ»

 *Играть могут ребята с 11—12 лет. На уроке можно играть всем классом или разделиться на группы по 8—10 человек, чтобы каждому довелось угадывать. Ведущий нужен только для младших ребят.*

Ход игры. Игра достаточно известна. Один (или двое) играющий выходит за дверь, а остальные загадывают одного из игроков или другого общего знакомого. Затем игрок возвращается и начинает задавать вопросы, начинающиеся со слов: «Если бы это был...», например, такие: *Если бы это был цветок? Если бы это была песня? Если бы это была страна?* Тот игрок, к которому обращен вопрос, должен назвать цветок, песню или страну, которые, по его мнению, особенно подходят загаданному человеку, связаны с ним ассоциативно. Это может быть цветок, на который он похож внешне, или любимая песня, или его темперамент таков, словно он житель этой страны — вариантов множество. Задача спрашивающего игрока — угадать человека, который имеется в виду.

Отвечающие должны выполнять свою задачу добросовестно, не стараясь запутать отгадывающего игрока. Если большинству играющих названная ассоциация кажется неподходящей, они имеют право предложить свой вариант. Отгадывающий игрок может не удовлетвориться ответом и задать тот же вопрос другим игрокам. Те, в свою очередь, могут или согласиться с ассоциацией, названной ранее, или предложить свою.



Когда ответ найден, за дверь выходит следующий игрок и игра продолжается. Выигравших и проигравших в обычном смысле нет, все получают удовольствие от самой игры. Естественно, играть тем интереснее, чем изобретательнее вопросы угадывающего игрока и чем острее, точнее ассоциации остальных.

Варианты. Игра с загадыванием друг друга и знакомых обычно быстро приедается, особенно старшеклассникам. Тогда можно перейти к загадыванию знаменитостей (ученых, артистов, писателей, певцов, исторических деятелей, спортсменов) или литературных героев — главное, чтобы их знали все игроки. Это, кроме всего прочего, расширяет кругозор.

Цели. Игра заставляет ребят проследить за ассоциативными ходами собственного мышления, оценить их точность и оригинальность. Хорошо приурочить игру к разговору об основных способах переноса значения слова: метонимическом (по смежности, связанности) и метафорическом (по сходству). Пусть кто-то запишет все ответы, звучавшие во время игры, а потом можно вместе проанализировать их, разобравшись, на чем основана ас-

социативная связь: на метафоре, метонимии или связь более сложная и состоит из нескольких ассоциативных ходов.

«ЦЕПОЧКИ АССОЦИАЦИЙ»

 *Играть могут ребята с 12 лет. Количество играющих в пределах 20 человек; если класс большой, можно разделить его пополам. Играющим понадобятся ручки и длинные узкие листки бумаги. Все должны сидеть так, чтобы иметь возможность очень быстро и без путаницы передавать листки по кругу. Ведущий обязателен, и ему понадобятся часы с секундной стрелкой или секундомер. Время игры зависит от количества играющих.*

Ход игры. После того как игроки сформировали круг, каждый уяснил, кому он будет передавать листок и от кого получит, все приготовили листки бумаги и ручки, ведущий дает сигнал к началу игры. По сигналу каждый пишет сверху своего листка любое слово — существительное и быстро передает листок соседу по кругу. Затем каждый читает полученное слово и быстро пишет ниже первое пришедшее в голову слово, на которое его натолкнуло прочитанное. После этого он заворачивает край листка так, чтобы было видно только последнее написанное слово и по следующему сигналу ведущего передает листок дальше. Так повторяется до тех пор, пока на каждом листке не появится скрытая от играющих цепочка из 15—20 слов, то есть записки пройдут один или два полных круга.

Важно, чтобы игра проходила в очень быстром темпе, ведущий с помощью секундомера или просто, считая вслух, следит, чтобы записка находилась у одного игрока

не более пяти секунд, все должны писать первое, что приходит в голову, а не перебирать варианты. Успех игры зависит прежде всего от хорошей организации — если не все выполняют команды ведущего или хотя бы один человек неправильно передает записки, ход игры будет нарушен.

В конце игры записки со словами разворачивают и читают вслух, часто под общий хохот, настолько неожиданны бывают порой ассоциативные цепочки. Все вместе выбирают наиболее удачные цепочки. Если игра прошла хорошо, в выигрыше оказываются все.

Варианты. Можно всем начать составлять цепочки ассоциаций с одного и того же слова. Тогда интересно проследить, как по-разному выстраиваются цепочки, иногда далеко расходясь по смыслу, иногда повторяя друг друга «шаг в шаг».

Игру можно продолжить, предложив каждому составить по цепочке, оказавшейся у него в конце игры, связный рассказ.

Цели. Игра строится на том, что цепочки составляются в режиме свободных ассоциаций, без рефлексии. Поэтому очень важно чтение и обсуждение получившихся цепочек. Можно проследить, какие метонимические и метафорические ходы лежали в основе ассоциаций, отметить самые неожиданные и самые типичные повторяющиеся ассоциации. Стоит отмечать случаи, когда цепочка делает «петлю», то есть уже использованное в цепочке слово вновь возникает в ней, появившись в результате иной ассоциативной связи.

Цепочки ассоциаций могут быть и своеобразным психологическим портретом класса. У старшеклассников чаще возникают ассоциации «от обратного», типа *смех — слезы*, что, по мнению психологов, говорит о невротично-

сти, тревожности ребят. Меньше становится с возрастом и метонимических ассоциаций (а ведь цепочка шести-классников практически вся метонимическая!), видимо, ребята начинают воспринимать мир как сложный, неоднозначный, полный скрытых связей.

🐞 Первая ассоциативная цепочка составлена шести-классниками, вторая — старшеклассниками.

- Перемена — скоро — Новый год — подарок — компьютер — игра — шахматы — чемпион — медаль — орден — война — пальба — фейерверк — Новый год — Дед Мороз — Санта Клаус — олени — север — зима.
- Стол — обед — бабушка — дедушка — борода — анекдот — смех — слезы — обида — ссора — друг — разговор — дело — бизнес — деньги — время — пространство — горизонт — мечта — сон — вечер — сказка.

КОНТЕКСТНЫЕ ИГРЫ

В этом разделе приводятся описания игр, привлекающих внимание ребят к смысловому строению текста, сложным связям между текстом и контекстом, прямым и переносным значениями языковых единиц. Игры этого типа развивают способность к глубокой и разносторонней интерпретации текстов и высказываний, к возможно более исчерпывающему пониманию представленной информации.

Задача в играх может быть сформулирована прямо: понять текст, восстановить недостающие звенья, а может быть обратной: создать контекст, который будет соответствовать определенным условиям. Для того чтобы эффективно использовать контекстные игры, лучше предлагать ребятам задачи обоих типов.

Стиль предлагаемых игр и их вариантов тоже совершенно разный: от вздумчивой неспешной индивидуальной работы до шумных азартных соревнований. Для всех вариантов особую ценность будет иметь разговор об игре, ее особенностях, о том, почему так трудно выполнить те или иные условия, какие языковые, речевые или даже психологические закономерности за этим кроются.

Контекстные игры помогут компенсировать один из самых серьезных пробелов в сегодняшнем обучении родному языку: отсутствие работы с текстом. Любое ко-

личество теоретических сведений будет лежать мертвым грузом, если у ребят нет отношения к тексту как к живому воплощению системы языка, нет опыта наблюдения за текстом, за проявлением в нем всех сложных и разнообразных языковых закономерностей. Поэтому не стоит жалеть времени на контекстные игры, главный герой которых — текст, исследуемый или создаваемый ребятами.

«ДОПОЛНИТЬ ТЕКСТ»

 *Игру можно начать с детьми VI—VII класса. Количество участников любое, время 20—40 минут, в зависимости от подготовки играющих и длины текста. Нужны листки с незнакомым игрокам текстом, в котором заранее сделаны купюры (листочков должно хватить на каждого участника или на каждую группу). Тип текста и объем купюр определяются возрастом играющих. Игру ведет учитель.*

Ход игры. Ребята получают текст с купюрами. Он должен быть достаточно выразительным в стилистическом отношении: научным, публицистическим, художественным. Играющим предлагается за определенное время (от 3 до 15 минут, в зависимости от длины текста) заполнить пропуски, стремясь максимально приблизиться к тексту оригинала. Можно работать по одному или небольшими группами.

Когда время истекает, играющие по очереди предлагают свои варианты заполнения купюр. Если играющих много, можно договориться не повторять сходных вариантов. После знакомства со всеми версиями каждый получает право высказаться «за» или «против» любого ва-

рианта, приводя свои аргументы. В ходе обсуждения выявляются наиболее вероятные варианты.

В конце игры ведущий зачитывает текст без купюр, победителем признается тот, чей вариант был к нему наиболее близок.

Работа с текстами разных типов может стать хорошим поводом для разговора об информативности текстов, об «информационном шуме», присутствующем в разной мере в текстах различных жанров. Традиционный текст (народную сказку, например) восстановить проще, чем ярко авторский, а особенно трудно бывает восстановить информационно насыщенный текст, например, отрывок из научно-популярной книги.

Варианты. После приобретения некоторого навыка играть можно по командам: каждой команде дается время на обсуждение и подготовку единого варианта, побеждает та команда, чей вариант ближе к оригиналу. Команды могут заранее готовить для соперников тексты с купюрами, только должны соблюдаться определенные условия: текст не придумывается, а берется из какого-либо источника, объем купюр не должен быть чрезмерным, иначе задание может потерять всякий смысл.

Игра хороша как один из конкурсов в многоборье, например, в сочетании с играми «О чем речь», «Определения», «Роль».

Цели. Игра развивает навык вдумчивого восприятия текста, внимание к любым, даже мельчайшим, его особенностям. Восстанавливая пропуски, ребята как бы вживаются в текст, стремятся интуитивно уловить его логику, настроение, динамику.

Игра поможет и при повторении пройденного материала, важно только продумать места пропусков так, чтобы для их восстановления потребовалось применить те или иные знания.

☞ В предлагаемых текстах купюры заключены в квадратные скобки.

Пришел спасательный пароход [и стал спускать под воду] водолазов. [Водолазы все одеты] в резиновые костюмы: [через них вода] не проходит. Грудь и воротник [у этого костюма] — медные. Голову [водолаза закрывают] медным колпаком. [Этот колпак] привинчивают к воротнику. А в медном колпаке есть стеклянное [окошечко — чтобы водолазу] смотреть. [И еще] в этот колпак идет резиновая [труба], в нее сверху качают воздух, чтобы [водолаз под водой мог] дышать.

Водолазы [привязали к] пароходу большие бидоны — понтоны. [В эти] понтоны [напустили] по трубам воздух. Понтоны поплыли [вверх, потянули] с собой пароход.

Б. Житков «Что бывало»

Лет двадцать [назад] в Покете существовал небольшой ресторан, [такой небольшой], что [посетителей обслуживали] хозяин и один слуга. [Всего было там] десять столиков, могущих одновременно [питать человек] тридцать, но даже половины [сего числа никогда не сидело] за ними. Между тем [помещение отличалось] безукоризненной [чистотой]. Скатерти [были так белы], что голубые [тени] их складок напоминали фарфор, посуда [мылась и вытиралась] тщательно, ножи и [ложки никогда не пахли] салом, кушанья, [приготавливаемые] из отличной [провизии], по количеству и цене [должны были бы обеспечить] заведению полчища едоков. [Кроме того], на окнах и столах были цветы. Четыре картины в [золоченых рамах] являли по голубым обоям четыре [времени года].

А. Грин «Дорога никуда»

В некотором [царстве, в некотором государстве жил да был] старик со старухой, [и был у них сын] Мартынка. Всю [жизнь свою] занимался старик охотой, бил [зверя и птицу], тем и сам [кормился, и семью] питал. Пришло [время — заболел старик] и умер. Мартынка с матерью [потужили-поплакали, да делать-то] нечего: мертвого [назад не воротишь]. Пожили с неделю и приели весь [хлеб, что в запасе] был. Видит старуха, что больше [есть нечего], надо за денежки приниматься. Старик-то [оставил им] двести рублей. Больно [не хотелось ей] починать кубышку, [однако сколько] ни крепилась, а починать нужно — не [с голоду же помирать]!

Русская народная сказка «Волшебное кольцо»

За последние тридцать миллионов [лет внешность] тапира почти не изменилась, [в наши дни он очень] похож на древних [прародителей] — своих и лошадиных. Чем-то напоминает он носорога, [но чем-то] и лошадь. У тапира копыта на трехпалых (задних) и четырехпалых [(передних) ногах] — почти лошадиные (похожи [даже микроскопическими] деталями). И мозоли [есть на ногах], ниже локтевого сустава, схожие с каштанами лошадей. У американского [тапира] небольшая грива [на шее]. Более подвижная, [чем у лошади], верхняя губа [вытянута] в небольшой хоботок. Родятся тапиры в наряде, [в котором расхаживали], по видимому, предки многих зверей: светлые прерывистые [полосы] тянутся по темному фону шкуры вдоль [от головы к хвосту]. [Так же] расписаны и ноги.

И. Акимущкин «Мир животных»

На 10 средних картошин [надо] 1 яйцо, 1 [столовую ложку] масла, 1 стакан молока, соль.

Сварить [десяток картошин так, чтобы] они слегка разварились. Подсушить и [сейчас же] размять деревянной ложкой. [Размять хорошенько], чтобы не было комков. Делать [надо все] быстро, чтобы [картошка не успела] остыть. Подогреть [стакан] молока не слишком, [но чтобы было] горячее, все [время помешивая] пюре, влить туда молоко. Взбить вилкой в [глубокой тарелке] одно яйцо, и желток [и белок], и, размешивая, [вливать в пюре]. [Сейчас же] добавить масло. Попробовать, [не надо ли] присолить. Последний раз взбить [ложкой, чтобы пюре] стало попышнее, и, если обедать [еще рановато], плотно закрыть кастрюлю с пюре [крышкой и поставить] в теплую духовку, огонь [должен быть] минимальным. [В духовке пюре может] простоять минут 10—15.

С. Сахарова «Академия домашних волшебников»

«ВОПРОСЫ ПО ТЕКСТУ»

 *Возраст любой, чем раньше начинать знакомство с игрой, тем лучше. Количество играющих тоже любое, игра идет по кругу, то есть каждый должен знать, за кем он вступает. Ведущий заранее готовит текст, который должен быть у всех играющих (можно сделать ксерокопии или воспользоваться книгой, которая есть у всех — учебником, например).*

Ход игры. Играющие получают текст и в течение нескольких минут знакомятся с ним. Затем все по кругу начинают задавать любые вопросы по этому тексту. Повторять уже названные вопросы нельзя, снимаются с игры и однотипные варианты, то есть после вопроса: *Какое первое слово в тексте?* — уже нельзя спрашивать: *Какое второе слово в тексте?* Тот, кто не сумел задать

очередной вопрос, выходит из игры. Побеждает ответивший последним.

В ходе игры периодически возникают дискуссии о корректности того или иного вопроса. Например, можно ли спрашивать: *Чем отличается этот текст от рассказа «Муму»?* или *Что сказал бы по поводу этого текста президент США?* Выработать критерии, по которым можно отличить «вопросы по тексту» от «вопросов не по тексту», не так просто. Подобные дискуссии не стоит пресекать, важно только, чтобы спор велся аргументированно.

Варианты. Возможен командный вариант игры, когда команды задают вопросы по очереди и побеждает команда, ответившая последней. Но лучше играть по командам изредка, например, во время игрового марафона, и использовать в этих случаях краткие тексты: пословицы, афоризмы, четверостишия. Командный вариант более веселый, азартный, но при этом многие ребята остаются в стороне.

Возможны разнообразные ограничения, связанные с характером вопросов. Например, можно задавать только вопросы, предусматривающие ответ «да» или «нет», могут быть запрещены вопросы по форме текста (типа: *Какое первое предложение текста?* или *Есть ли в тексте словарные слова?*).

Цели. Игра дает очень полезный навык «вычерпывания» информации, практику внимательного, вдумчивого восприятия текста. Развиваются и способность находить нестандартные ходы, изобретательность.

Игра может быть полезна в практике обучения, так как текст, прошедший процедуру такого «выспрашивания», запоминается практически дословно и навсегда, а главное — при этом дотошно выясняется содержание текста. Это будет особенно ценно для ребят, привыкших к поверхностному схватыванию материала.

«ГОЛОВОЛОМКА»

 *С игрой справляются уже младшие школьники. Чем старше играющие, тем более сложные тексты можно использовать. Играющие делятся на небольшие команды (5—7 человек). Ведущему нужно заранее подготовить копии головоломок каждой команде.*

Ход игры. После того как игроки разделятся на команды, ведущий предлагает всем головоломку. Она представляет собой отрывок стихотворения из 4—12 строк, разрезанный на отдельные слова.

Для головоломки желательно подбирать не слишком хрестоматийный текст. Лучше, если шрифт будет крупным (можно воспользоваться книгами для маленьких детей или сделать ксерокопию с увеличением).

Задача играющих — как можно быстрее восстановить текст стихотворения, сложив слова в нужном порядке. Стихотворный текст позволяет ребятам, кроме смысловых связей, опереться на стихотворный размер и рифму.

Побеждает та команда, которая быстрее и точнее всех восстановит текст стихотворения.

Цели. Игра достаточно сложная, но очень эффективная. Она развивает способность глубоко и полно анализировать текст, не упускать из виду тончайшие смысловые нюансы, чувствовать внутреннюю логику фраз, стихотворную форму. Можно сказать ребятам, что, восстанавливая текст, они работают как реставраторы: если художник стремится выразить свое видение мира, то задача реставратора — понять замысел другого и восстановить произведение как можно точнее.

Обычно первая игра проходит с трудом, поэтому начинать лучше с простых, прозрачных по смыслу текстов.

При регулярном обращении к игре ребята очень быстро научатся восстанавливать не только простые тексты, но и тексты, построенные на сложных образах и необычных художественных приемах.

«ЗАГОЛОВКИ»

 *Игра подходит ребятам среднего и старшего школьного возраста. Играющие делятся на несколько команд (по 5—10 человек). Каждой команде понадобятся большой лист бумаги, ножницы, клей и как можно больше старых газет и журналов.*

Ход игры. Ведущий объясняет условия игры. За отведенное время (обычно не менее получаса) команды должны на большом листе бумаги сделать газету, используя для этого только вырезки из газет и журналов. Писать и рисовать самим запрещается. Слова можно составлять из отдельных вырезанных букв, фразы — из слов. Могут быть использованы и отрывки текстов, только они должны быть интересно обыграны неожиданными рисунками, примечаниями, комментариями. Можно объявить общую тему газет: Новый год, школьные новости, русский язык и т. п.

По истечении отведенного времени команды вывешивают получившиеся газеты на стене. Жюри или все вместе определяют самую интересную и остроумную газету, выполненную по правилам игры.

Варианты. Игра может стать традиционной, если ее проводить на школьных вечерах или на последнем уроке каждой четверти. Можно разделить класс на несколько «редколлегий», с тем чтобы они по очереди готовили номера еженедельной газеты, отражая в ней текущие события.

Цели. Игра является прекрасным развлечением: сам процесс составления газеты доставляет больше удовольствия, чем победа в игре. Развиваются речевая изобретательность, чувство юмора, способность замечать неочевидные связи, обыгрывать разные значения слов и фраз. Важно и то, что игра требует слаженной совместной творческой работы, умения понять и поддержать замысел другого.

«ПОДСКАЗКА»

 *Возраст и количество участников любые, время игры 15—20 минут. Необходим ведущий.*

Ход игры. Одного или двоих игроков просят выйти из класса. Ведущий делает небольшое сообщение: рассказывает о каком-либо животном, интересном историческом факте, случае из жизни известного человека и т. п. Затем возвращается игрок, который был за дверью. Его задача — воспроизвести рассказ ведущего как можно точнее, пользуясь подсказками остальных игроков. Варианты подсказок могут быть разными, например: каждый может подсказать по одному слову или изобразить подсказку пантомимой, рисунком. Способ, каким даются подсказки, обсуждается заранее. Получив подсказки, игрок воспроизводит рассказ, которого не слышал. Затем ведущий напоминает свой текст, и все вместе оценивают качество воспроизведения и, следовательно, качество подсказок. Важно, чтобы ребята поняли прямую связь между эффективностью подсказок и успешным пересказом.

Варианты. После нескольких туров можно попробовать командный вариант игры. В этом случае одна команда отправляет одного-двух играющих за дверь, а

другая предлагает оставшимся игрокам рассказ для воспроизведения. Выигрывает та команда, игроки которой точнее перескажут сообщение.

Для старших ребят игру можно усложнить, запретив использовать в качестве подсказки слова, употреблявшиеся в рассказе (но о таком условии должен, конечно, знать тот игрок, который будет воспроизводить рассказ), или ограничив количество подсказок, время на подсказки и их обдумывание.

Существенно усложняет игру использование не сюжетного или описательного текста, а текста-рассуждения с аргументами, выводами, примерами.

Цели. Игра развивает способность правильно интерпретировать полученную информацию, анализировать, связывать в единое целое отрывочные сведения. Те, кто подсказывают, имеют возможность ощутить значимость информации, научиться отбирать для подсказок наиболее точные слова, символы, учитывая при этом и подсказки других игроков. Игра развивает и способность взаимопонимания, дает навык совместных сложно скоординированных действий.

Со старшеклассниками можно иногда использовать игру при объяснении новой темы, только это должно быть всегда неожиданным для ребят. Такой общими усилиями «подсказанный» материал усваивается обычно очень хорошо и прочно.

«ОПРЕДЕЛЕНИЯ»

 *Игра рассчитана на любой возраст. Играют команды. Ведущий желателен.*

Ход игры. Играющие делятся на несколько команд (не более 8—10 человек в каждой). Игрок одной из

команд подходит к команде соперников, и ему тихо, так, чтобы не слышали другие, называют любое существительное. Затем он возвращается к своей команде и называет определения, подходящие к загаданному слову. Например, если загадано слово *нос*, то он может называть определения *длинный, курносый, красный*. После каждого названного определения игрок делает паузу, команда пытается угадать слово. Если ответа нет, игрок продолжает предлагать определения, пока команда не найдет правильный ответ. Ведущий или остальные игроки считают количество определений, которое понадобилось команде, чтобы угадать слово. Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая сумела найти правильный ответ после наименьшего количества названных определений.

Обычно уходит один-два тура на то, чтобы ребята вполне освоились с игрой и начали предлагать интересные задания. Важно загадать такое слово, чтобы у него не было «своего», возможного только в сочетании с ним определения, как, например, *курносый нос* или *ветвистое дерево*. С другой стороны, задача игрока, дающего определения, выбрать из всего множества возможных вариантов самые «говорящие», наводящие на загаданное слово. Так, определение *цветной* вряд ли быстро подведет команду к слову *телевизор*, определение *черно-белый* в данном случае эффективнее.

Варианты. Существенно усложняет игру для угадывающей стороны запрет использовать в качестве определений относительные прилагательные. В то же время это облегчает задачу загадывающей команде, так как именно относительные прилагательные часто образуют устойчивые словосочетания с существительными, делая их непригодными для игры.

Цели. Игра привлекает внимание к законам сочетания слов в речи. Выясняется, что одни сочетания «определение + определяемое слово» встречаются очень часто, другие практически невозможны, одно определение может сразу натолкнуть на определяемое слово, другое почти никакой информации не дает.

В процессе игры активизируется словарный запас, формируется навык наблюдения за языковыми явлениями, развивается способность верно оценивать информативность сообщения и эффективно использовать полученную информацию.

«ДЖОКЕР»

 *С игрой в полной мере ребята справляются уже в VII—VIII классе. Играют команды. Ведущий обязателен только в первой, ознакомительной, игре.*

Ход игры. При первом знакомстве с игрой ведущий объясняет ее смысл:

«Во многих карточных играх существует правило: в определенный момент игры вы можете использовать особую карту для того, чтобы заменить любую другую. Карта эта называется джокер, что значит «шут», и на ней обычно изображается пляшущий человечек в шутовском колпаке. В течение одной игры джокер может быть и пиковой дамой, и бубновым королем, и трефовой десяткой — в зависимости от того, чем назначит его игрок. В нашей игре словом *джокер* можно будет заменять любое другое слово русского языка».

Играющие делятся на две или три команды. Несколько игроков одной команды подходят к команде соперников и те неслышно для других сообщают им, какое слово будет заменено словом *джокер*. Вернувшись к своей ко-

манде, игроки по очереди произносят какие-либо фразы, заменяя загаданное слово словом *джокер* (независимо от части речи и грамматической формы слова в предложении, всегда только *джокер*). Например, загадано слово *веселый*. Фразы игроков могут быть такими: *Мультфильм «Ну погоди!» очень «джокер»*. *Всем приятно общаться с «джокер»-людьми, которые часто улыбаются*. Задача остальных членов команды — как можно быстрее, то есть за наименьшее количество фраз, угадать, какое слово скрывается за «джокером».

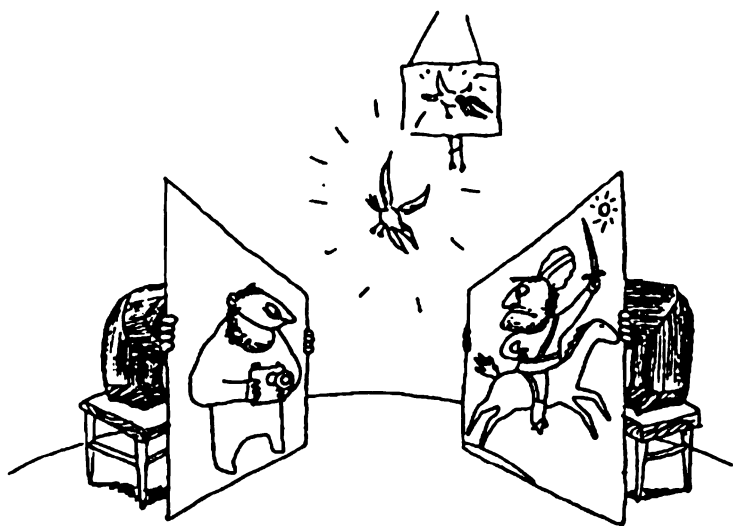
Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая быстрее всех распознала «джокера». Естественно, для победы необходимо не только хорошо разгадывать самим, но и выбирать достаточно сложные слова для противников. Особенно сложно бывает распознать глаголы и имена людей.

Варианты. Можно усложнить задачу, предложив игрокам отгадывающей команды представлять своей команде не отдельные фразы, а связный текст. В этом случае им понадобится несколько минут для обсуждения и подготовки текста. При таком варианте команде лучше поделиться поровну на отгадывающих и сочиняющих текст.

Цели. Игра приучает внимательно относиться к контексту, восстанавливать с его помощью недостающие элементы фраз, требует умения анализировать языковой материал и тщательно его отбирать, оценивая с точки зрения информативности.

«РОЛЬ»

 *Играть могут ребята с 12—13 лет. Играют команды. Ведущий необязателен.*



Ход игры. Играющие делятся на две команды и выбирают для игры какой-либо знакомый всем текст, например, сказку о Колобке или хрестоматийное стихотворение, известный анекдот.

Игрок одной команды подходит к другой команде и тихо сообщает ему, какую роль он будет играть: ребенка, бандита, кокетки и др. После этого игрок должен пересказать выбранный для игры текст в манере, определяемой его ролью, причем запрещается существенно менять и дополнять текст, можно только заменять слова и выражения на синонимичные и добавлять вводные слова, междометия. Команда должна как можно точнее угадать, кого изображает ее представитель. Затем команды меняются местами. За каждый верный ответ команда получает балл, в конце игры подводится итог и называется победитель.

Варианты. Если игра нравится и к ней возвращаются много раз, становится все труднее придумывать новые роли. В этом случае можно перейти от обобщенных ро-

лей к конкретным персонажам: героям литературных произведений, кинофильмов, общим знакомым, самим игрокам.

Каждому игроку полезно сыграть самого себя — это прекрасный повод проанализировать и оценить свои речевые привычки.

Цели. Игра побуждает внимательно прислушиваться к речи разных людей, анализировать ее, подмечать особенности.

Ребята с удивлением осознают, что люди говорят на одном языке, но по-разному, и речь может быть своеобразной «визитной карточкой» человека. Естественно, возникает вопрос: а каков мой речевой облик, выгляжу ли я пай-мальчиком или человеком себе на уме, или легкомысленной особой, или самоуверенным нахалом, или неотесанным мужланом?

Развиваются также актерские способности, проницательность, умение разбираться в людях.

«ЭПИТЕТЫ»

 *Игра подходит ребятам 11—12 лет и старше, требует довольно много времени и небольшого количества участников (иначе она будет длиться больше часа). Если класс большой, можно работать парами или тройками. Понадобятся ручки и листки бумаги. Ведущий желателен.*

Ход игры. На доске пишется существительное, например *дом*. Игроки за 5—10 минут должны подобрать к нему как можно больше эпитетов, записав их на листках. Затем списки сравниваются, одинаковые примеры не засчитываются. Сравнивать удобно так: играющие по очереди читают по одному слову из своих списков, если

такое слово у кого-то есть, он говорит «да», и слово из всех списков вычеркивается.

Затем переходят к основной части. У каждого играющего в конце сверки остается небольшой список или даже один самый оригинальный эпитет. Теперь свою находку надо защитить. Мало просто сказать *подвечный дом* или *жестокый дом*, надо вписать эпитет в контекст, оправдывающий выбор необычного определения. Удачной ли была защита — решают все играющие, можно голосованием. Побеждает тот, у кого останется самый длинный список прошедших защиту эпитетов.

Варианты. Можно продолжить игру, предложив ребятам написать связный текст с использованием той пары «слово + эпитет», которая больше всего им понравилась, поразила воображение. Это может быть сказочная или фантастическая история, лирическое стихотворение или что-то другое.

Цели. Игра оживляет восприятие языка, раскрывает творческие способности, прежде всего — образность мышления. Поскольку каждая находка проходит обсуждение, ребята имеют возможность не только изобретать интересные определения, но и выработать критерии оценки эпитета: насколько он ярок, убедителен. Еще одно приятное следствие игры — у ребят появляется ироническое отношение к штампованным определениям, дежурным эпитетам.

«БИНОМ»*

 *Справляются с игрой ребята примерно с VI класса. При индивидуальной игре желательно иметь*

*Игра описывается в книге Дж. Родари «Грамматика фантазии» (Алма-Ата, 1982).

запас времени, чтобы не торопить игроков, особенно неопытных. Ведущий желателен при командном варианте и совершенно необходим при индивидуальном.

Ход игры. В начале игры произвольно выбираются два слова. Можно открыть наугад книгу или попросить сидящих в разных концах класса ребят шепнуть ведущему на ухо первые пришедшие в голову слова. Выбранные слова ведущий сообщает всем играющим. Задача игроков — придумать связывающий эти два слова общий контекст, одну-две фразы. Например, для слов *летчик* и *чернильница* могут быть такие варианты: *Будущий летчик, курсант училища, сдает экзамен, а его бабушка держит «на счастье» палец в чернильнице.* Или: *Когда я писал слово «летчик», я задумался: что писать после «ч»? И думал так долго, что в чернильнице высохли чернила и я уже ничего не написал.* Еще вариант: *Летчик любовался тучами: с одной стороны они переливались множеством цветов заката, а с другой — словно опрокинулась огромная чернильница — были совершенно фиолетовыми.*

Игра довольно сложная, поэтому на первых порах играть лучше индивидуально и без ограничения времени. Пусть все играющие подумают, запишут варианты контекстов и затем желающие прочтут свой вариант вслух. Стоит объяснить название игры: *бином* значит «пара», «двойка», единство двух элементов. Играющие создают бином из двух случайно выбранных слов, связывают их.

Вообще самое важное в этой игре — не снижать в погоне за скоростью и количеством вариантов требования к предлагаемым контекстам. Однотипные варианты засчитывать нельзя. Даже очень остроумные находки типа: *Вот я сижу сейчас и думаю: что общего между летчиком и чернильницей?* — не стоит тиражировать.

Варианты. Когда будет приобретен определенный навык, можно переходить к игре по командам. В более простом варианте ведущий предлагает командам два слова и выигрывает та команда, которая предложит больше вариантов контекста, или чьи идеи будут интереснее (в последнем случае не обойтись без жюри).

В более сложном варианте игра выглядит так: две команды с равным количеством игроков становятся в две шеренги друг против друга. Первый игрок задает стоящему перед ним два слова, тот должен в ограниченное время (обычно — 1 минута) предложить контекст. Однотипные, повторяющиеся ходы запрещены. Если игрок справился, теперь он задает противнику два слова, если нет — выходит из шеренги. Затем играет следующая пара, но теперь очередность меняется. Побеждает та команда, в которой к концу игры останется больше игроков. В правила можно вводить различные уточнения: например, дважды за игру команда может помочь растерявшемуся игроку и т. п.

Игру можно существенно усложнить, если выбрать какое-то слово, которое всегда должно быть третьим, то есть игроки должны создать контекст, включающий слова «бинома» и это третье слово. Повторение третьего слова как бы связывает фразы причудливым сюжетом.

Цели. Игра развивает прежде всего речевую изобретательность, обогащает словарный запас и синтаксис речи, делает более свободным, раскованным ассоциативное мышление.

Особенно полезна может быть рефлексия игры, разговор о том, как создаются контексты, почему так велико их разнообразие, каковы особенности универсальных контекстов, подходящих практически к любому «биному» (варианты типа *Я вот сижу и думаю: что общего между...* можно назвать метаконтекстами), почему неко-

торые слова связать легко (антонимы, паронимы, слова одной тематической группы и т. п.), а другие довольно сложно. Обсуждение этих вопросов может стать темой очень интересных уроков.

«АВТОПОРТРЕТ»

 *Игра подходит ребятам от 11—12 лет и старше, необходимо, чтобы играющие хорошо знали друг друга. Количество играющих — не менее 8—10 человек. Нужен ведущий, лучше взрослый. Игрокам понадобятся по два листка бумаги и ручки.*

Ход игры. Ведущий объясняет правила игры. Каждому за 10 минут предлагается составить собственный словесный портрет и записать его на листочке. При составлении портрета нельзя называть конкретных фактов (имя, пол, возраст, цвет волос, домашний адрес, факты биографии). Можно написать: *Я люблю собак*, но нельзя: *У меня есть собака*; можно написать: *У меня веселый характер*, но нельзя: *На мне красный свитер*. Автопортреты, составленные с нарушением этого условия, снимаются с игры. Нужно постараться описать себя как можно точнее, сказать о себе самое главное.

Когда отведенное время истекает и автопортреты написаны, ведущий собирает листки, перетасовывает и нумерует их. После этого он просит играющих приготовить второй листок бумаги и начинает по очереди читать словесные автопортреты, снимая с игры те, в которых было нарушено оговоренное условие. После очередного автопортрета он внятно называет номер текста, а каждый играющий, подумав, записывает у себя на листке этот номер и имя того, кому, по его мнению, автопортрет принадлежит.

Когда все тексты будут прочитаны, подсчитывают правильные ответы. Победителями становятся те играющие, которых многие узнали, и те, кто точно распознали авторов описаний.

Конечно, играть в эту игру с теми же ребятами можно только один раз, ведь если во время написания автопортрета они будут знать, что товарищи должны их угадать, в ход пойдут намеки, подсказки и прочие ухищрения, а это сведет на нет цели игры. Проводить игру в форме соревнования, в атмосфере азарта и соперничества крайне нежелательно.

Цели. Основная цель игры — помочь ребятам уловить разницу между тем, как видит себя человек и как воспринимают его окружающие, заставить задуматься о том, как мало мы знаем о людях, с которыми годами видимся ежедневно.

Составить описание своего портрета с соблюдением таких жестких ограничений оказывается довольно не просто. В результате этой работы ребята удивляются тому, как редко мы размышляем о самих себе, о самом главном в нас. Для многих ребят мысль о том, что каждый из них как индивидуальность не сводится к своему имени, внешности и истории жизни, оказывается абсолютно новой.

•ГАДАНИЕ•

 *Игра подойдет детям от 10 лет и старше. Количество играющих любое, время игры зависит от количества участников. Нужна любая толстая книга: словарь, энциклопедия, справочник, художественное произведение. Участники должны иметь листок бумаги и ручку. Обязанности ведущего можно выполнять по очереди.*

Ход игры. Ведущий показывает участникам игры книгу и сообщает, что с ее помощью каждый сможет заглянуть в будущее. Можно обсудить и решить вместе, на какой период времени делается «прогноз»: на ближайшие несколько дней, на год, на всю жизнь? Ведущий объявляет количество страниц в книге. Играющие по очереди называют номер страницы и какое-то по счету слово или предложение (в зависимости от типа книги и от того, как договорятся играющие). Например: страница 28, седьмое слово сверху. Ведущий находит и читает загаданное вслух, а играющий записывает на свой листок. Когда загаданные слова или фразы запишут все, ведущий засекает время (несколько минут), за которое каждый должен составить для себя «предсказание судьбы». Затем предсказания можно прочитать вслух.

Варианты. Если загадываются слова, а не предложения, можно пройти несколько кругов, так, чтобы у каждого играющего было записано несколько слов.

Можно писать «предсказания» не себе, а другу, для этого нужно поменяться загаданными словами. Такие «предсказания» будут хорошим подарком на день рождения или Новый год. Можно составить коллективное «предсказание» всему классу, объединив в нем все загаданные слова и фразы.

Цели. Развивается способность максимально использовать имеющуюся информацию, воспринимать ее по-новому, в неожиданном свете. При работе с несколькими словами требуется также умение увидеть неочевидные связи между словами, употребить их в едином контексте.

•ВОПРОСЫ ИНОПЛАНЕТЯНИНУ•

 *Игра подойдет детям 12—13 лет. Количество играющих 7—8 человек, класс можно разделить на*

команды. Требуется запас времени около получаса. Игру проводит ведущий.

Ход игры. Ведущий предлагает поделиться на команды и задает ситуацию игры:

«Однажды вы прогуливались по парку. Вокруг не было видно ни души. Вдруг прямо перед вами в воздухе возникло светящееся облачко и из него вышло странное существо. Существо произнесло: «Приветствую тебя, житель планеты Земля! Я явился издалека, из другой звездной системы. Наши ученые давно искали способ установить контакт с землянами, но это очень сложно, потому что наши планеты удалены друг от друга на значительное расстояние. Все это время мы могли наблюдать за жизнью Земли и теперь многое знаем: сумели выучить земные языки, разобраться в земной истории, но никак не могли дать знать о себе. То, что я разговариваю с тобой, значит, что наши попытки впервые увенчались успехом. Мы пока можем обеспечить пребывание своего представителя на Земле только в течение десяти земных минут. Кроме того, мы не могли заранее рассчитать место, где я появлюсь, и знать, с кем именно я буду разговаривать. Но я надеюсь, мой первый собеседник с Земли, что ты поможешь нам. Следующая попытка вступить в контакт с землянами назначена через месяц. Мы рассчитываем, что нашему представителю удастся общаться с землянами в течение целого часа и мы постараемся рассчитать место его появления так, чтобы его услышали и увидели многие земляне. Все это дело техники. Но вот в чем проблема: мы не знаем, как лучше использовать этот драгоценный час. Что самое главное мы должны рассказать о себе землянам? Что для них будет самым интересным, самым важным для установления дружественных отношений между нашими планетами? Помогите нам, землянин. Назови десять вопросов, на которые нам

нужно ответить прежде всего, чтобы ни одна минута драгоценного времени не пропала зря. Сейчас я должен исчезнуть, но примерно через полчаса по земному времени вновь ненадолго появлюсь на этом месте. У тебя будет немного времени. Подумай и задай нам вопросы от имени землян».

Итак, вы — единственные представители Земли, вступившие в контакт с инопланетной цивилизацией. От вас зависит, насколько эффективным будет первый разговор инопланетян со всем человечеством. Пусть каждая команда постарается и за десять минут придумает десять самых важных вопросов инопланетянину».

После рассказа ведущего засекается время и команды начинают обсуждение вопросов. Обычно сначала записывают все, что приходит в голову, а затем начинается критический отбор, вычеркиваются вопросы типа *Какую одежду вы носите?* (как далеко не самые важные) или *Можем ли мы к вам прилететь?* (потому что ответ и так очевиден).

Когда время обсуждения в командах истекает, каждая группа подает ведущему свой список из десяти вопросов. Теперь ведущий предлагает всем вместе выбрать самые важные десять вопросов из этих списков. Он зачитывает вопросы из всех списков, не повторяя одинаковые или очень близкие по смыслу. Играющие получают несколько минут на обдумывание и обсуждение и затем все вместе отбирают десять лучших вопросов. В случае возникновения спора можно прибегнуть к голосованию. Составленный совместными усилиями список еще раз зачитывается.

Стоит прямо сказать ребятам, что эта игра не подразумевает соперничества между командами, победителей и побежденных. Все делают одно общее ответственное дело, а на небольшие группы разделились только для того, чтобы каждый мог принять участие в работе. Мож-

но даже использовать вместо слова «команда» выражение «рабочая группа».

В эту игру можно сыграть только один раз, поэтому особенно важно эффективно ее использовать, не комкать обсуждение и не торопиться.

Цели. Игра формирует представление о ценности информации, показывает разницу между импульсивным любопытством и серьезной работой по получению важных сведений.

Кроме этого, сама форма игры дает навык работы в режиме «мозгового штурма», опыт конструктивного обсуждения проблемы в рабочей группе, а затем достижения договоренности между группами.

ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ

Игр в этом разделе совсем немного, и это не случайно — придумывать и «обкатывать» их очень сложно.

Языковыми можно назвать игры, которые не только развивают речь и интеллектуальные способности, но и построены на работе с единицами языка и его законами. В этих играх равноценны и процесс игры, и обсуждение затронутых в ней языковых явлений. К языковым играм можно отнести лингвистические задачи, задания для лингвистических олимпиад. В этот раздел книги включены только игры, во-первых, по форме представляющие собой некое состязание, во-вторых, пригодные для многократного обращения к ним.

Языковые игры по сути моделируют ситуацию лингвистического исследования, обычно прагматически ориентированного (подобрать название, придумать шифр). Такие игры требуют много времени, доброжелательной атмосферы в классе и предъявляют достаточно высокие требования к учителю. Они производят впечатление на ребят прежде всего тогда, когда с ними играет взрослый, увлеченный лингвистическими проблемами.

В то же время эти игры не назовешь элитарными, предназначенными лишь избранным. Конечно, в них трудно играть слабо подготовленным ребятам, не имеющим четких знаний по предмету. Но с помощью этих игр (если не предъявлять сразу непомерных требова-

ний) можно быстро привести в рабочее состояние запущенный класс, пробудить у ребят интерес к языку, систематизировать сумбурные знания.

Даже если в результате языковых игр ребята поймут только то, что язык не сводится к правилам орфографии и пунктуации, что это сложное, интересное, не познаваемое до конца явление, — можно считать время и силы потраченными не зря.

•ШИФР•

 Игра предназначена для ребят старшего школьного возраста, начиная с VIII—IX класса. Количество участников — не менее 8 человек. Игра занимает не меньше урока. Нужны условия, позволяющие четырем группам совещаться, не слыша друг друга. Ведущий должен заранее подготовить четыре коротких, одинаковых по длине (с точностью до десяти знаков!) текста на отдельных листках.

Ход игры. Играющие делятся на две команды. Ведущий объявляет задание: за отведенное время каждая команда должна создать свой тайный шифр. Ведущий предупреждает, что для победы в игре шифр должен соответствовать двум условиям: быть достаточно простым в обращении и при этом сложным для разгадывания. Для выполнения задания отводится 10—15 минут.

После этого каждая команда делится примерно пополам и рассаживается по разным углам комнаты. Ведущий раздает группам тексты. Задача играющих каждой группы — как можно быстрее зашифровать текст, пользуясь собственным шифром. Справившись с заданием, каждая группа возвращает текст ведущему, а шифровку быстро передает другой половине своей команды. Таким

образом, половинки команд обмениваются шифровками. Вторая часть задания — как можно быстрее расшифровать полученные тексты. Побеждает в этом туре игры та команда, которая первой положит на стол ведущего оба правильно расшифрованных текста.

Начинается второй тур. Ведущий дает каждой команде обе шифровки противников и засекает время. Во втором туре побеждает та команда, которая за отведенное время (около 10 минут) сможет разгадать шифр противников и расшифровать текст. Победителя во втором туре может и не быть, если оба шифра останутся неразгаданными.

Наконец подводится итог игры. Если в обоих турах победила одна и та же команда, она становится абсолютным чемпионом. Если в первом туре победила одна команда, а во втором другая — объявляется ничья, если во втором туре победителя не было — в игре побеждает команда, выигравшая первый тур.

Такие правила необходимы для того, чтобы команды стремились найти оптимальный шифр, и, с одной стороны, не выбирали шифр бессистемный, а значит, и сложный в применении, с другой — в погоне за скоростью шифровки не использовали примитивных шифров. Двухтуровая система уравнивает требования к шифру: удобство в зашифровке и сложность в разгадывании.

Цели. Эта игра дает опыт составления знаковой системы, позволяет на практике ощутить предъявляемые к таким системам требования.

Игра будет эффективна в полной мере, если вернуться к ней несколько раз. Обычно при первом знакомстве ребята не вполне точно понимают задачу, которая стоит перед ними при создании шифра: найти тонкий баланс между его логичностью и произвольностью. Качество изобретаемых шифров заметно повышается во второй и третьей играх.

Практика шифровки-дешифровки дисциплинирует мышление, делает его логичнее, последовательнее, а попытки расшифровать текст команды противника — это настоящая гимнастика для ума.

Если восьми-девятиклассники просто с удовольствием играют в «шифр», то ребята выпускных классов уже готовы к серьезному разговору о том, какими бывают знаковые системы, каковы их свойства, чем живой язык отличается от кода, скажем, от машинного языка.

«НОВЫЙ ПРИБОР»

 *Игру лучше приурочить к теме «Словообразование» (VI класс), позже можно к ней возвращаться. Количество игроков — не менее 8—9 человек. Времени на игру уходит не меньше урока. Необходимо жюри или «экспертный совет» из нескольких человек, который избирается перед началом игры.*

Ход игры. Играющие делятся на три примерно равные группы и с помощью жеребьевки распределяют команды по профилям: заимствования, перенос значения и конструирование.

Игра начинается с того, что каждая команда набирает по два человека (если игроков мало — по одному) в группу «изобретателей». Задача изобретателей за 5 минут придумать какой-либо фантастический прибор с необычными функциями, например, электрическую машинку для вытаскивания изюма из булочек или очки, через которые все кажется белым — для любителей зимы. Когда совещание «изобретателей» закончено, они рассказывают о своем изобретении всем играющим и экспертному совету, могут нарисовать его на доске, ответить на любые уточняющие вопросы. На этом первая часть игры заканчивается.

Ведущий или член жюри объявляет конкурс на лучшее название для замечательного нового прибора. Названия должны придумать команды, причем команда с профилем «заимствование» может использовать для этого только заимствования из иностранных языков, команда «перенос значения» должна решить проблему с помощью переносного значения уже существующего в русском языке слова, а команда «конструирование» будет создавать новое название с помощью словообразовательных формантов, используя существующие в русском языке морфемы. Для этой работы командам предоставляется около 10 минут. «Изобретатели» расходятся по своим командам и отвечают в процессе обсуждения на все возникающие вопросы о свойствах нового прибора.

Когда время, отведенное на выбор названия, истекает, команды поочередно предлагают свои варианты, коротко защищая их, приводя аргументы в пользу своего названия. Выступление одной команды не должно длиться более трех минут.

В заключение экспертный совет проводит открытое совещание, на котором оценивает предложенные названия со следующих позиций:

- соответствие варианта задаче команды;
- удачное отражение в названии свойств прибора;
- благозвучность;
- яркость, образность.

В процессе совещания эксперты могут задавать вопросы «изобретателям» и командам, спрашивать их мнение. Наконец эксперты объявляют решение. Выбранное название записывается на доске под изображением прибора. Побеждает команда — автор названия.

Цели. В игре моделируется момент возникновения в языке нового слова. Безусловно, в реальности говорящие на языке принимают или не принимают новое слово го-

раздо менее осознанно, чем эксперты в игре, но критерии, видимо, используются те же. Конечно, важно убедиться, что играющие понимают искусственность ситуации, отдают себе отчет, что в реальности никакой экспертный совет не может решить, приживется слово в языке или нет.

Ощутимую пользу игра принесет только при условии, что будет проиграна несколько раз, хотя бы два-три. Практика показывает, что при первом знакомстве ребята не вполне понимают специфику игры, критерии отбора названий и способы их защиты. Уже во второй раз уровень обсуждения заметно повышается.

Игра позволяет активизировать и переосмыслить полученные ребятами сведения по словообразованию, задуматься о механизмах обновления словарного запаса языка.

«НЕОЛОГИЗМЫ»

 *Игру лучше всего приурочить к завершению темы «Словообразование» (VI класс), в дальнейшем к ней можно несколько раз возвращаться. Количество игроков любое. Первая часть игры займет 20—30 минут, вторая — 10—20 минут. Понадобятся бумага и ручка. Ведущий необходим, чтобы четко разъяснить условия игры и оценивать их выполнение.*

Ход игры. Ведущий вспоминает вместе с ребятами, что такое производное слово, какие им известны способы словообразования. Затем формулируется задание: сочинить рассказ, в котором нужно употребить как можно больше несуществующих в языке слов, произведенных от заданного корня. Корень, конечно, нужно выбирать экзотический: не очень употребительный и будоражащий фантазию.

Работать можно индивидуально или в группах по два-три человека. Когда время, отведенное для работы, истекает, желающие могут прочитать свои рассказы вслух. Задача остальных — внимательно следить за выполнением условий игры и подсчитывать количество неологизмов в тексте.

Победителями признаются авторы самых интересных рассказов, которые не нарушили условий игры и сумели ввести в текст больше неологизмов.

После этого начинается вторая, собственно учебная, часть игры. Учитель просит авторов рассказов выполнить следующие задания:

- сделать словообразовательный разбор всех своих неологизмов;

- привести примеры существующих в языке слов, образованных тем же способом и с помощью того же словообразовательного форманта;

- назвать способы словообразования, которые не были ими использованы в работе, и придумать неологизмы, образованные этими способами.

Задания ребята выполняют письменно в своих тетрадях. Выполнение задания можно обсудить в классе, или учитель просто собирает тетради.

Варианты. Эту игру можно проводить и как длительный конкурс. Пусть ребята работают над рассказами дома, а потом будут торжественно подведены итоги: жюри назовет победителей, рассказы прочитают вслух или вывесят в классе.

Цели. Словообразование практически не предоставляет нам как носителям языка возможностей для творчества. Выйдя из возраста «от двух до пяти», мы уже знаем, что, как ни многообразны и заманчивы неиспользованные словообразовательные возможности языка, говорить нужно правильно, используя слова, которые в язы-

ке существуют. Все забавные фразы типа: *Что это вы тут любовитесь* (то есть обнимаетесь и целуетесь) и *Я к тебе прикотёнился* (свернулся рядом клубком, как котенок) остались в дошкольном детстве, попробуй напиши такое словечко в сочинении! Между тем некоторым людям удается сохранить на всю жизнь счастливый дар словотворчества. Они не имеют претензий обогатить словарь великого и могучего языка, они просто играют — и их речь бывает яркой, образной, запоминающейся. А порой шуточные неологизмы «обкатываются» языком и становятся общеупотребительными.

Игра в неологизмы, благодаря своей подчеркнутой условности, шуточности, позволяет вспомнить детскую свободу словотворчества, поэкспериментировать со словообразовательной системой. А поскольку условиями игры предусмотрен анализ собственных творений, она приводит в порядок, делает осмысленными и знания по словообразованию.

Игра может стать хорошей формой зачетного занятия по словообразованию.

☞ Это сочинение с неологизмами написала шестиклассница Настя Давыдова.

КАК Я БЫЛА ДИНОЗАВРОМ

Однажды я насмотрелась мультиков про динозавров и решила продинозавриться на свежем воздухе. Сделала себе динозавристую прическу, обула динозаврищные ботинки и пошла динозавровой походкой по улице. На лице у меня сияла динозавренная улыбка. Я всем показывала динозавренькие зубки. Но все стали ругать мой динозавровский вид. Пришлось на них немного подинозаврить. Подумаешь, нельзя немного подинозавривать на улице. Такой динозаврочке, как я, не место в клетке. Пришлось превратиться обратно в человека.

«ГЛОКИЙ ЯЗЫК»

 Игра предназначена для ребят начиная с VII—VIII класса. Количество игроков любое. Можно играть на уроке (нужен запас времени не менее 30 минут) или проводить длительную игру.

Ход игры. Прежде чем начинать игру, ведущий разбирает с ребятами знаменитую фразу Л. В. Щербы: *Глокая куздра штеко будланула бокра и кудрячит бокренка* (если класс не работал с ней раньше). Ребята убеждаются, что, во-первых, в этой фразе ничего не понятно, поскольку таких слов в русском языке нет, во-вторых, очень многое все-таки понятно, например, можно с уверенностью сделать полный синтаксический разбор предложения и морфологический разбор всех слов в нем.

Постепенно формулируются правила «глокого языка». Все корни в нем — вымышленные, не существующие в русском языке. Остальные морфемы, служебные слова и правила грамматики — русские.

Когда правила сформулированы, игроки получают задание: продолжить рассказ о «куздре». Сочинять можно самостоятельно или в группах по два-три человека. На эту работу нужно отвести не менее 10 минут.



Когда время истекает, все по очереди медленно читают свои рассказы вслух, а остальные игроки следят за соблюдением правил «глокого языка». Побеждает тот, кто написал самый интересный рассказ и не нарушил правил.

Варианты. По мере освоения игры ее можно видоизменять и усложнять. Можно провести конкурс переводов с «глокого языка», иллюстраций к «глоким» рассказам, попробовать написать на этом языке стихотворение, сказку, пьесу. Еще интереснее задать жанр или эмоциональный настрой текста: написать страшную историю, веселое четверостишие. После такого задания важно наблюдать, какие корни изобретают сочинители для передачи того или иного настроения.

Ребятам полезно проверить рассказы друг друга и убедиться, что правила соблюдены: то, что в своем тексте проходит незамеченным, в чужом сразу бросается в глаза. Кроме того, в процессе взаимопроверки возникает множество споров и поводов углубиться в совместные размышления об устройстве языка.

Цели. Сложно сказать, что важнее: сама игра, подготовка к ней или обсуждение результатов. «Глокий язык» — прекрасный способ поработать с единицами языка, отношениями между ними, языковыми законами. Лишенные лексического значения «глокие» фразы позволяют наблюдать голые словообразовательные, морфологические и синтаксические абстракции, и благодаря этому многие сведения о языке, просто принятые ребятами на веру, обретают убедительность, яркость.

Почему, например, скольким испытуемым ни предложи переводить фразу о «куздре» на русский язык, все без исключения заменяют слово *бокр* одушевленным су-

ществительным? Обсуждение этого вопроса заставляет заново осмыслить (а может быть, впервые понять), что представляет собой категория одушевленности — неодушевленности в русском языке, почему мы считаем одушевленным *снеговика*, но не считаем *толпу*.

Тот же вопрос о *бокре* заставит присмотреться к суффиксу в слове *бокренок*. Такой суффикс употребляется при обозначении детенышей живых существ, значит, бокр — живой. А почему, собственно, мы уверены, что перед нами — суффикс и что слова *бокр* и *бокренок* однокоренные? Ведь мы не считаем, что слово *родинка* образовано от *родина* с помощью уменьшительного суффикса.

Здесь приведены размышления, которые могут последовать только за одним вопросом по фразе на «глоком языке», а ведь таких вопросов множество.

Интересны и вопросы, так сказать, по психолингвистике: почему практически все люди, переводя или иллюстрируя фразу о «куздре», изображают нечто агрессивное и страшное? Почему редко встретишь вариант перевода вроде: *Добрая женщина вкусно накормила кота и гладит котенка*? Что в этой фразе так влияет на наше воображение?

Сочинять на «глоком языке» довольно сложно. Сложно сочинять корни, чтобы они были выразительными, но не слишком похожими на существующие в языке. Сложно научиться не «переводить» с русского, не шифровать, а именно сочинять на «глоком языке», точно не зная даже, что имеешь в виду, но чувствуя сюжет и настроение.

☞ Для примера и вдохновения хорошо прочитать ребятам и разобрать с ними этот рассказик Л. Петрушевской, написанный на «глоком языке».

ПУСЬКИ БЯТЫЕ

Сяпала калуша по напушке и увазила бутявку. И во-
лит:

— Калушата, калушаточки! Бутявка!

Калушата присяпали и бутявку стрямкали. И поду-
донились.

А калуша волит:

— Оее, оее! Бутявка-то некузявая!

Калушата бутявку вычучили. Бутявка ~~надробину~~
лась, сопритюкнулась и усяпала с напушки.

А калуша волит:

— Бутявок не трямкают. Бутявки дюбые и зюмо
зюмо некузявые.

А бутявка брянчит за напушкой:

— Калушата подудонились, калушата подудонились!
Зюмо непаявые, пуськи бятые!

ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

Своеобразная разновидность игр — творческие игровые задания, предлагающие сочинить связный и желательного остроумный текст, соблюдая разнообразные сложные условия. В этих играх не бывает победителей и проигравших, если получается хорошо, выигрывают все. Но самый ценный результат таких игр в том, что исчезает свойственный многим детям страх перед сочинительством — в азарте общей работы, а часто и в условиях ограниченного времени не приходится хныкать: «А я не умею... А у меня никогда не получается...» Попробовав раз и другой, все убеждаются, что могут, входят во вкус.

Важно, чтобы ребята знали, что, кроме трудного «серьезного» сочинительства с раскрытием темы, логическим построением текста, сочинительства, которого требуют от них, например, на уроках литературы, бывает и творчество легкое, игровое. И так сочинять, сочинять по-своему талантливо, неповторимо может каждый, если не убедит сам себя в обратном. Ведь известно, что люди, умеющие рисовать или музицировать просто так, для себя, легче справляются с душевными драмами, меньше скучают и живут более полной жизнью. А человек, который умеет сочинять, не только всегда найдет способ самовыражения, но и избавится от мучительной неспособности связать два слова, отвлекающей жизнь очень и очень многим.

Творческие задания дают огромный простор для фантазии и учеников, и учителя, важно только, чтобы задания были, с одной стороны, достаточно сложными, с другой — совершенно понятными. Их можно анализировать: вы написали сочинение без единого прилагательного, что можете сказать о своем тексте? При сочинении рассказа, в котором все слова начинаются на одну букву или все слова каждого последующего предложения начинаются на очередную букву алфавита, больше всего трудностей создают служебные слова — почему? Самый интересный рассказ, в котором 40 раз употреблены слова с удвоенными согласными в корне, можно использовать в качестве контрольного диктанта.

«СНЕЖНЫЙ КОМ»

 *Игра подойдет детям любого возраста. Количество участников по возможности не должно превышать 10—15 человек, класс можно разбить на группы. Игра проходит по кругу, то есть каждый должен знать, после кого он вступает. Время игры от 5 минут и больше. Ведущий нужен младшим детям, старшие могут играть сами.*

Ход игры. Первый играющий произносит нераспространенное предложение, например: *Мальчик идет*. Каждый следующий должен прибавить к предложению одно слово, правильно повторив все предложение целиком: *Мальчик идет в кино; Мальчик быстро идет в кино*. Прибавлять можно в любом месте, служебные слова не учитываются. Игрок, который при повторении пропустил слово или переставил слова местами, выходит из игры. Побеждает тот, кто останется последним.

Варианты. Эта игра совершенно по-разному воспринимается маленькими и старшими детьми. Младшие все силы тратят на то, чтобы правильно запомнить, правильно вставить слово. После некоторой тренировки они без запинки воспроизводят фразы из двадцати и более слов, причем учатся синтаксически правильно связывать слова (на первых порах за этим следит учитель, потом подключаются все).

Ребята постарше играют иначе, с ними играть труднее, но интереснее. Они любят составлять абсурдные фразы (типа *Синий откусанный стул с задушевым хохотом свисал с потолка*), которые обретают неожиданный сюжет; особое мастерство состоит в том, чтобы своим вставленным словом дать сюжету новый поворот.

Можно усложнять игру и разными условиями: не употреблять причастий, не использовать союзов, вставлять слова только на определенную букву и др.

Цели. Развиваются память, внимание, способность сосредоточиться и очень трудно дающееся ребятам умение слушать друг друга. Появляется навык критически оценивать свою и чужую речь с точки зрения правильности, соответствия нормам языка. Естественно, развивается речевая изобретательность, осваиваются сложные конструкции, неожиданные связи между словами.

Со старшеклассниками имеет смысл анализировать, менять и усложнять правила. Они с интересом обсуждают вопросы: можно ли вставлять фразеологизм, ведь это несколько слов? или все-таки одно? Можно ли вставить неполнозначный глагол, типа «начал»? А если следующий игрок не захочет его дополнять и он странно «повиснет»? Почему не учитываются служебные слова? Таких чисто лингвистических вопросов в ходе игры возникнет множество.

«РАССКАЗ ПО КРУГУ»

 В эту игру с удовольствием играют и дошкольники, и взрослые. Время зависит от количества играющих. Желательно сесть в круг, во всяком случае, каждый должен знать, после кого он вступает. Ведущий нужен для дошкольников.

Ход игры. Первый играющий начинает рассказ, придумывая и произнося вслух фразу, например: *Однажды темным зимним вечером вся семья сидела за столом.* Второй подхватывает, говоря фразу, продолжающую повествование, и т. д. В зависимости от количества играющих можно пройти один или несколько кругов так, чтобы получился хотя бы десяток фраз. Особенно азартно игроки пытаются своей фразой придать сюжету новый поворот или поставить в сложное положение следующего игрока. Долго раздумывать нельзя, для поддержания темпа можно считать до трех, пока игрок думает, — если он не начнет говорить, то выходит из игры.

Если играют маленькие дети, ведущий может предупредить, что рассказ приближается к концу, иначе они увлекутся и вряд ли смогут плавно завершить его.

Варианты. Эту игру легко изменять и усложнять многими способами. Вот некоторые из них.

Можно задать жанр рассказа, например, детектив или мелодраму. Игроки должны придерживаться избранного жанра и отвергать чужеродные фразы. В результате получается забавная пародия. За основу можно взять общеизвестный сюжет сказки, фильма и сочинить по нему триллер, официальный отчет или приторное нравоучение для детей. Жанр может быть задан и более узко: описываем пейзаж, портрет, создаем диалог, текст торжественной клятвы, инструкцию по использованию фантастического прибора и т. п.

Другой вариант. Все игроки выбирают себе «ключевые» слова или выражения, которые употребляют всякий раз, когда очередь дойдет до них. После первого круга это становится особенно весело, потому что каждый старается «подготовить» своему соседу сюжет так, чтобы тому пришлось проявить больше изобретательности. В качестве таких ключевых элементов подойдут рекламные штампы, литературные образы, поговорки, даже языковедческие термины.

В сильной группе можно попробовать сочинять поэму. Для начала выбирайте простой ритм и парную рифму. В этом варианте игры не стоит пресекать подсказки и слишком жестко ограничивать время. Если удастся создать хотя бы небольшое осмысленное стихотворение, всех можно поздравить!

Вариант для ребят постарше: сочиняйте с конца. Первый игрок говорит: *И на этом все разошлись*, второй: *Он объяснил им, как было дело, и заверил, что опасности больше нет* и т. д., к началу рассказа. Очень помогает детям слишком серьезным, стремящимся все-все делать «как надо».

Интересно попробовать спародировать манеру некоторых людей совершенно некстати рассказывать что-нибудь «кстати». Для этого каждый игрок, кроме фразы, продолжающей рассказ, должен сообщить что-нибудь «кстати», зацепившись за любое слово в своей фразе, например: *И они в ужасе побежали прочь. Кстати, бег очень полезен для здоровья и помогает предотвратить инфаркт*. Следить за связностью рассказа в этих условиях становится гораздо труднее, но зато сам рассказ получается очень смешным. Может быть, кому-то эта игра поможет избавиться от досадной привычки.

Цели. Прежде всего с помощью этой игры можно быстро повысить настроение, снять напряжение, усталость.

Игра развивает речевую изобретательность, учит не лезть за словом в карман, думать быстро. При этом важно, что высказывание каждого игрока связано с фразами остальных, и именно обыгрывание этой связи приносит успех. Это развивает умение внимательно слушать, естественно входить в общий сюжет.

«КРУГОВАЯ ПОРУКА»

 *Игра подойдет ребятам 10—11 лет и старше. Нужен запас времени не менее 20 минут. Понадобятся ручки и листки бумаги. Игра проходит по кругу, каждый играющий должен точно знать, от кого он получает и кому передает листок. При этом в одном круге не должно быть больше 12—15 человек, класс можно разделить на группы. Ведущему необходим секундомер или часы с секундной стрелкой.*

Ход игры. Игра очень похожа на предыдущую, но на порядок сложнее. Суть ее в принципе та же — сочинение рассказа по кругу. Отличие в том, что сочиняются одновременно столько рассказов, сколько участвует игроков.

По команде ведущего каждый записывает на своем листке первую фразу будущего рассказа. Затем ведущий командует: «Передали», и каждый передает свой листок соседу, например, по часовой стрелке. Игроки читают попавшие к ним фразы и пишут свои, связанные с предыдущими по смыслу. Потом по команде ведущего опять передают листки и т. д. Таким образом, если, например, играют 10 человек, одновременно сочиняются 10 рассказов, у каждого из которых 10 соавторов.

Разумеется, с каждой следующей фразой задача игроков усложняется — увеличивается объем текста, кото-

рый нужно продолжить, поэтому ведущий постепенно увеличивает время на работу — примерно на 20—30 секунд.

Листки передают до тех пор, пока они не сделают полный круг. За одну-две фразы до окончания рассказа ведущий предупреждает о приближении к финалу, чтобы игроки могли эффектно закончить рассказы. Игра завершается тем, что рассказы читают вслух и выбирают самые удачные. Побеждают в любом случае все — ведь в рассказ, названный лучшим, внесли свой вклад все игроки.

Варианты. Эту игру можно усложнять и менять всеми способами, предложенными для игры «Рассказ по кругу».

Сложный вариант для хорошо подготовленной группы — сочинять одновременно рассказы разных жанров, для этого в верху листочка нужно указать жанр, в котором должен быть выдержан рассказ. После игры рассказы оцениваются и с точки зрения этого условия.

«ОДИН ОДИНОКИЙ ОРИГИНАЛ»

 *Справляются с игрой ребята с V—VI класса. Для первого этапа игры потребуется 15—20 минут, затем игра проводится в виде длительного конкурса.*

Ход игры. Для начала ведущий предлагает всем проверить свою память. Он произносит забавную фразу, которую ребята должны правильно повторить (можно говорить по очереди или хором, но повторение должно звучать только один раз). Затем ведущий произносит следующую фразу, а играющие должны правильно повторить первую и вторую. Ведущий произносит третью —

они повторяют первую, вторую и третью и т. д. Тот, кто сумел повторить все девять фраз, ничего не пропустив и не перепутав, может гордиться своей памятью. Вот эти фразы:

- Один одинокий оригинал.
- Два диких дикобраза.
- Три трепетных тщедушных таракана.
- Четыре черствых чародея чесали череп чудаку.
- Пять пухлых пигалиц приятно пели, плотно пообедав.
- Шесть шаловливых шакалов швырялись шелковыми шапочками.
- Семь сумрачных сов скоро составят счастливое семейство.
- Восемь волооких воробьев весело варили вишневое варенье.
- Девять дюжих дурней доили деревянного дракона.

После проверки памяти все вместе формулируют правила составления девяти фраз: каждая следующая фраза начинается со следующего по порядку числительного, при этом все слова в ней начинаются с одной и той же буквы, к концу фразы становятся длиннее.

Теперь каждый может попробовать себя в составлении таких «девяток». Можно объявить конкурс на лучший вариант и через несколько недель подвести итоги, назвав лучшие «девятки». После этого их хорошо вывесить в классе, чтобы все имели возможность потренировать память.

Варианты. Если сначала игра кажется слишком сложной, можно разрешить использовать служебные сло-

ва, не начинающиеся с той же буквы, что все слова во фразе.

Когда игра будет освоена, можно сочинять подобные цепочки фраз и по другим правилам, например: каждая следующая фраза начинается на следующую по порядку букву алфавита или каждая следующая фраза должна быть на одно слово длиннее предыдущей.

Цели. Игра развивает речевую изобретательность, способность соблюдать одновременно несколько разных правил и в непростых условиях находить остроумные варианты. Она может надолго стать любимым развлечением ребят. В то же время игра достаточно проста и хорошо подготовит ребят к таким сложным играм, как «Рассказ на одну букву» и «Рассказ по алфавиту».

☞ Вот какие «девятки» получились у учеников VI класса школы «Кладезь» (последняя составлена не по числительным, а по первым девяти буквам алфавита):

- Один опасный орел.
- Два дежурных драчуна.
- Три теплые толстые телогрейки.
- Четыре черные чайки чинили часы.
- Пять пьяных папуасов пили пальмовое пиво.
- Шесть шустрых шпионов шушукались шепотом.
- Семь самых сильных самураев сломали соломинку.
- Восемь вульгарных ведьм выгоняли вампира Варфоломея.
- Девять добродушных динозавров долго дышали дымом.

* * *

- Один оранжевый одуванчик.
- Два домашних двухголовых дракона.
- Три товарища тихонько толковали.
- Четыре честных человека чинили чужой чемодан.
- Пять пушистых петухов, прыгая, пылили перьями.
- Шесть шустрых шаманов шили шелковый шатер.
- Семь степенных слоников сегодня свалились со стола.
- Восемь ветреных весенних ворон воровали вражеские винтовки.
- Девять деловитых дедушек дарили детям дудочки, дыша добротой.

* * *

- Один обалдевший отрок.
- Два дурака делили деньги.
- Три толстяка тащили тыкву.
- Четыре черепахи чуть-чуть чокнулись.
- Пять пышных пончиков похищены преступником.
- Шесть шахинь шуршали шерстяными шаями.
- Семь сорóк собрали свой семейный совет.
- Восемь волчат все время ворчат все вместе.
- Девять детей долго достраивали дом для добрых домовых.

* * *

- Агент аплодировал акробатам.
- Базарная баба била булкой батрака.
- Враг, взяв ватрушку, вышел вон.

- Гость гудел громким грубым голосом.
- Дородная дама дважды дернула дочурку.
- Единорог ел едкую ежевику.
- Жуткая жаба жевала желуди.
- Зять звонко зубрил зоологию.
- Индюк игриво искал иглу.

«РАССКАЗ НА ОДНУ БУКВУ»

 *С игрой справляются ребята начиная с VI—VII класса. Игра может проводиться быстро, но времени в этом случае понадобится не менее 20 минут.*

Ход игры. Играющие пытаются придумать связные рассказы, в которых все слова, в том числе и служебные, начинались бы на одну и ту же букву. Можно работать по одному или группами по 2—3 человека. (Подсказка: практика показывает, что легче всего сочинять на букву «П», потому что на нее начинается много предлогов.)

Когда время, отведенное на сочинение рассказов, истекает, все желающие читают свои тексты вслух. После обсуждения называют победителей — авторов самых длинных и связных рассказов.

Варианты. Если игра кажется ребятам слишком трудной, можно на первых порах разрешить использовать любые служебные слова.

Усложнять же игру можно самыми разными способами: задать жанр рассказа, тему, героя, попробовать писать стихотворение, пьесу, играть «с продолжением»: на следующем уроке продолжить свой рассказ.

Можно провести игру в виде длительного конкурса, чтобы ребята имели возможность сочинять рассказы дома, все больше их удлиняя и совершенствуя, а потом подвести итоги, прочитав или вывесив в классе получившиеся тексты.

Цели. Конечно, прежде всего эта игра развивает речевую изобретательность, заставляет ребят «перебрать» весь свой словарный запас в поисках нужных слов, идти на немыслимые синтаксические ухищрения, чтобы обойтись скудным набором служебных слов (кстати, хороший повод для разговора о роли служебных слов в языке!).

☞ Для вдохновения можно прочитать ребятам рассказ, сочиненный старшеклассниками.

Письмо поутру принес почтальон. Папино письмо! Петя подпрыгнул под потолок, пробежал по паркетному полу, прихватив по пути печенье. Принялся перелистывать письмо. После первого прочтения Петя прокричал: «Полундра! Папа приезжает под праздник!»

Папа писал: «Петруша, по просьбе Полины посылаю портрет — пусть поставит перед полками. Полно проблем, почти полный провал: пароход простоял полмесяца под погрузкой, потом пошел. По понедельникам, пятницам порт перегружен. Плохо получилось.

Петруша, Полина! Проблемы потихоньку преодолеваются. По плану проект принимают под праздник. Просто по-страшному переживаю. После принятия — приеду! Привезу подарки! Пока. Папа».

Петя перечитал письмо, положил под подушку, потом позвал пса Пирата прогуляться по парку. Петя прогуливался под пихтами, представляя порт, папин пароход, причудливые пейзажи. Пират, поднимая пыль, прыгал, пытаясь поймать Петин палец. Петя подумал: «При папе праздник получится преотличный!»

♦РАССКАЗ ПО АЛФАВИТУ♦

 С игрой справляются ребята начиная с VI—VII класса. Нужно иметь запас времени хотя бы 15—20 минут. Понадобятся ручки и бумага.

Ход игры. Игра во многом похожа на предыдущую, только значительно сложнее, поэтому вводить их лучше именно одну за другой. Задача играющих — сочинить связный текст, в котором каждое следующее слово, в том числе и служебное, начиналось бы со следующей буквы алфавита. Можно договориться пропустить буквы «ё» и «й». Имеет смысл допускать к конкурсу и неоконченные рассказы, потому что особенно сложно составить связные предложения именно по последним буквам алфавита.

Дальнейший ход игры, варианты и цели — такие же, как в игре «Рассказ на одну букву».

 Этот текст сочинен ребятами IX класса. Получились забавные вариации на тему Моцарта и Сальери.

Аист был великолепным гармонистом. Даже еноты жалобно завывали и кивали любопытными мордочками, наслаждаясь очаровательными песнями. Роковым стало то умение, фатальным. Хмурая цапля честолюбиво швырнула щуплому эгоистичному юнцу яд.

♦БУРИМЕ♦

 Игру можно постепенно вводить уже в V—VI классе, но по-настоящему входят во вкус старшеклассники. Количество участников любое.

Ход игры. Игра эта сегодня мало известна, хотя несколько десятилетий назад она была любимейшим развлечением подростков и молодежи.

Перед началом игры участники выбирают две пары рифм, что-нибудь вроде *свечка — речка, хочу — лечу*. Затем всем предоставляется время (обычно 5—15 минут) для того, чтобы сочинить связное четверостишие, используя в нем эти рифмы. Каждый может сочинять сам или в группе из 2—3 человек.

Когда время истекает, желающие могут прочитать свой текст вслух. Все вместе выбирают лучшие четверостишия.

Игра может показаться ребятам слишком сложной. Сначала многие даже отказываются играть, заявляя, что никогда в жизни не сочиняли и не сочинят стихов!

Поэтому самое важное в «Буриме» — постепенность и многократное повторение попыток. Не стоит сразу требовать, чтобы у всех получились приличные варианты, может быть, кому-то проще начать работать в группах. Очень важно, как отреагирует на первые результаты учитель, не будет ли высмеивать и слишком придирчиво оценивать. На первых порах нужно хвалить и тех, кто сочинил пусть скучное, но правильное четверостишие, и тех, кто погрешил против стихотворного размера, но нашел остроумный сюжетный ход. Хорошо, если учителю удастся показать, как, заменив слово на синоним или убрав служебное слово, добавив междометие, можно добиться стройности стихов.

Варианты. Интересно играть в «Буриме» по командам. Возможны два варианта: либо побеждает та команда, которая представила более интересное четверостишие (в этом случае желательно, чтобы оценивало игру жюри), либо та, которая за определенное время сумела представить больше правильных четверостиший по заданным рифмам.

Ребятам, знакомым с основами стихосложения, можно предложить написать четверостишия по заранее заданному размеру.

Игра будет более сложной, если увеличить количество рифм до шести или восьми, в этом случае играющие сочиняют соответственно шести- или восьмистишие.

Интересно проходит игра, если задается общая для всех игроков тема, например, поздравление с Новым годом.

Цели. Игра развивает навык, практически отсутствующий у современных ребят — навык легкого, игрового версифицирования (проще говоря, стихоплетства).

Литературные произведения и мемуары XIX века донесли до нас память о временах, когда едва ли не любой образованный и светский человек мог легко сочинить эпиграмму или написать мадригал в альбом барышне. Наши же старшеклассников задача сочинить пару рифмованных строк ставит в тупик. Но при условии регулярного обращения к игре «Буриме» ребята входят во вкус, становятся все изобретательнее, предлагают игру усложнить.

Если игра прижилась, можно раз в месяц проводить «час буриме» или время от времени использовать игру для разрядки на уроках.

•РАССКАЗ ПО ОПОРНЫМ СЛОВАМ•

 *Игра подойдет ребятам среднего и старшего школьного возраста. Потребуется не менее 20 минут. Играющим понадобятся ручки и бумага. Игру начинает ведущий, которому тоже нужны ручка и листок бумаги. Опорные слова желательно написать на доске.*

Ход игры. Игра начинается с того, что ведущий выбирает опорные слова. Можно наугад ткнуть в книгу, можно обойти игроков, чтобы каждый из них шепнул ведущему первое пришедшее в голову слово. Когда список (7—10 опорных слов) готов, ведущий диктует его игрокам или записывает на доске.

Теперь за отведенное время (примерно 10 минут) играющие должны сочинить связный рассказ, обязательно используя все слова из списка. При этом можно повторять слова и изменять их грамматические формы.

Когда время истекает, все желающие могут прочитать получившиеся рассказы вслух. Все вместе выбирают самые лучшие рассказы.

Варианты. При проведении больших игр и конкурсов возможен командный вариант игры, когда тексты сочиняют команды, а жюри называет лучший из них.

Интересной получается игра «с продолжением»: когда рассказы прочитаны, ведущий предлагает всем игрокам написать «вторую серию» — продолжение того же текста, в котором снова нужно употребить все без исключения слова списка. Обычно это оказывается сложнее, чем написать первый текст.

Цели. Игра развивает прежде всего речевую изобретательность, умение составить связный текст с соблюдением довольно сложных условий. Поскольку ключом к успешному сочинению рассказа является поиск неожиданных, остроумных сюжетных связей, развиваются ассоциативное мышление, воображение, чувство юмора.

«НЕ ПОВТОРЯТЬСЯ!»

ИЗ С игрой в простой форме справляются ребята 8—9 лет, но по-настоящему любима она старше-

классниками. Количество игроков в одном кругу не должно превышать 15—20 человек, класс можно разделить поровну. Игра проходит по кругу. Ведущий желателен.

Ход игры. Участники по кругу высказываются на одну и ту же тему, не повторяясь. Тема может быть любой: погода, описание предмета, человека, предложение что-либо сделать и многое другое. Нарушивший запрет на повторение или не сумевший высказаться выходит из игры. Побеждает тот, кто говорил последним.

Варианты. Игру можно существенно усложнить, если сделать более строгим запрет на повторение: не повторяться по смыслу, не повторять слов или даже не употреблять однокоренных слов.

Цели. Игра очень непроста даже для взрослых. Кроме обычной внимательности, она требует значительного словарного запаса, свободного владения речью, а при сильном составе участников — просто невероятной изобретательности.

Хорошая идея: использовать эту игру для поздравления именинников — полезно и очень приятно!

«СЕРИАЛ»

 *Игра подходит ребятам среднего и старшего школьного возраста. Играть можно в течение всего учебного года, тратя на это 10 минут в неделю. Для начала игры ведущему нужна красивая толстая тетрадь.*

Ход игры. Ведущий объясняет условия игры:

«Мы с вами начинаем создавать сериал. С сегодняшнего дня каждый понедельник я буду давать одному из



вас вот эту тетрадь. За неделю тот, кто получит тетрадь, должен написать в ней свою серию так, чтобы продолжить и развить сюжет сериала. Вас в классе тридцать два человека, значит, наш сериал будет состоять из тридцати двух серий. На каждом авторе лежит большая ответственность, ведь под его сюжет будут подстраиваться последующие серии. Все остальные могут помогать автору очередной серии советами, идеями, но решать, что именно появится в тетради, будет только он. Каждый понедельник мы будем начинать урок с чтения очередной серии. После этого тетрадь передается следующему автору. К концу учебного года у нас получится, я надеюсь, очень интересное произведение. Кто хочет начать?»

Все вместе обсуждают, в каком порядке выбирать авторов для серий: по жребию, по списку или по желанию. Если класс маленький, тетрадь может пройти два-три круга.

Лучше не ограничивать в этой игре свободу творчества никакими условиями, пусть в сериале соседствуют теллерои, ребята из класса и вымышленные персонажи, пусть «скачет» стиль: слишком чужеродные элементы

ребята сами заметят и исправят. Единственное строгое условие — нельзя писать ничего обидного про других играющих. Лучше сразу предупредить, что такие серии будут исключаться из сериала.

Главная задача учителя — создать настрой, чтобы чтения очередной серии ждали, чтобы автору помогали советами, «болели» за него, обсуждали в свободное время интересные находки и неудачи. Если игра «не пошла», мешает занятиям, ее лучше прекратить, может быть, ребята захотят вернуться к ней позже.

Варианты. В конце года, когда сериал будет закончен, желательно общими усилиями (но при минимальном участии учителя) отредактировать и «издать» его, например, распечатав на компьютере.

Если игра идет параллельно в нескольких классах, любопытно будет обмениваться сериалами, можно объявить общешкольный конкурс на лучший сериал.

Удачный сериал может стать основой для сценария школьного спектакля.

А если учитель предложит ребятам диктанты, изложения, упражнения «по мотивам» их сериала, самые скучные задания будут выполняться с удовольствием.

Содержание

Почему появилась эта книга	3
Чего в этой книге нет	6
Что же в книге есть	7
 Учебные игры	 12
«Проверки»	13
«Мнемоника»	15
«Насыщенный текст»	16
«Антидиктант»	21
«Слова по схеме»	23
«Причастия»	25
«Чепуха»	26
«Предложения по схеме»	28
«Предложения по знакам препинания»	29
 Комбинаторные игры	 32
«Словесный конструктор»	33
«Эрудит»	34
«Шарады»	36
«Слоговые цепочки»	38
«Палиндромы»	39
«Гибриды»	40
«Почему не говорят...»	41
«Этимологический словарь»	42

Аналитические игры	49
«Пропорции»	50
«Продолжить ряд»	56
«Четвертый лишний»	57
«Применение»	58
«Ситуации»	60
«Что общего»	64
«ЧОП»	66
«Классификация»	68
 Ассоциативные игры	 71
«Намеки»	72
«Венок сравнений»	75
«Сравнения»	77
«Ассоциации»	78
«Цепочки ассоциаций»	80
 Контекстные игры	 83
«Дополнить текст»	84
«Вопросы по тексту»	88
«Головоломка»	90
«Заголовки»	91
«Подсказка»	92
«Определения»	93
«Джокер»	95
«Роль»	96
«Эпитеты»	98
«Бином»	99
«Автопортрет»	102
«Гадание»	103
«Вопросы инопланетянину»	104
 Языковые игры	 108
«Шифр»	109
«Новый прибор»	111
«Неологизмы»	113
«Глокий язык»	116

Творческие задания	120
«Снежный ком»	121
«Рассказ по кругу»	123
«Круговая порука»	125
«Один одинокий оригинал»	126
«Рассказ на одну букву»	130
«Рассказ по алфавиту»	132
«Буриме»	132
«Рассказ по опорным словам»	134
«Не повторяться!»	135
«Сериал»	136